GUIA DE
MONSTROS
RPG QUEST
INADEQUADO PARA MENORES DE 14

Guia de Monstros

Marcelo Del Debbio

Norson Botrel

Daemon Editora

R. Bartolomeu de Gusmão, 337

Fone/Fax (011) 5539-1122

www.daemon.com.br

daemon@daemon.com.br

RPG QUEST

Créditos

Criação: Marcelo Del Debbio
Desenvolvimento: Marcelo Del Debbio, Norson Botrel
Direção de Arte: Ronaldo Barata
Revisão: Norson Botrel & Luciana Bacci
Fotolitos: Editora Parma
Impressão: Editora Parma

Agradecimentos

- A nossos pais, por todo o apoio.
- Playtesters: Dromar, Pedro "PHMP", Markus Rünk, Danilo ThCrown, Talude, Petri "Inominável", Deathbotelho e Lupino.
- Ao Malk pela ajuda inestimável com as tabelas.
- A Azzrak, Baden, Bagre, as irmãs Heilinn e Meilinn, Leishmaniose, Lobo, Snake, Joe KR, Samurai, Haziel Lazarus, NvnDaemon, Shingo Watanabe, Skady, Lord Blue Blood, Dr. H, Zeratul, Selakos, Kthulhu, Mágico, Azhrael X, Albano Necromante, Hirus, Shi Dark, LennonZ, Mphobos, Dantas, Falcon, Darkwizard, Valberto, Grishnak, Minvic, Kirlian, Thiago Faustin, Fosco Espalha-Ouro, Elton, Irenicus, Mestre Kblo, Darth Morgoth, Grendou, Faramir, Heron, Danone, MToy, os irmãos Talude, Sr. Edadinas, Shaftiel, Thiago Felipe e Rafael Arruda pelas idéias e sugestões.
- Aos membros da lista Rederpg.

Esta é uma obra de ficção!

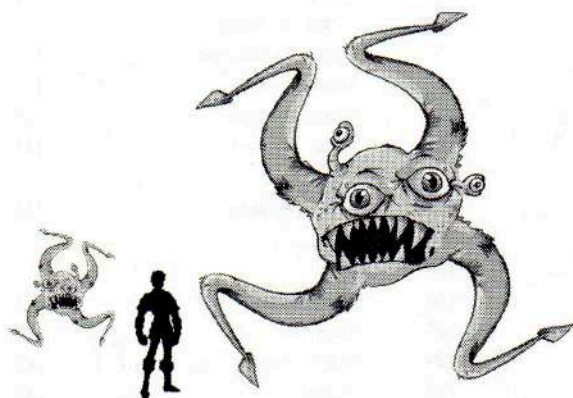
Dúvidas e sugestões: daemon@daemon.com.br
Visite nossa Homepage: http://www.rpgquest.com.br

"Non nobis, Domine,
non nobis, sed nomini
Tuo da gloriam..."

Sumário

A

Abissal (Esporo)

[Aberração]
PVs/Tamanho: 20/Médio
FR 1, CON 1, DEX -1, AGI 1,
INT 1, WILL 0, PER 4, CAR 0
Movimentação: 6 casas (levitação)
Ataques: Tentáculos x4 (Ótimo [+3]) dano 1d6+1 e Mordida (Ótimo [+3]) dano 2d3+1.
Defesa/Iniciativa: 8 / +2
Ambiente: Climas quentes, Subterrâneo, Halzazee
Organização: Solitário, Grupos (2d6), Horda (3d6+6)
Especial. *Abraçar e Morder, Enxergar Invisível [12 casas], Enxergar no Escuro [12 casas], Interferência Telepática [6 casas].*

Abissal (Monstruoso)

[Aberração]
PVs/Tamanho: 60/Enorme
FR 6, CON 6, DEX -2, AGI 1,
INT 1, WILL 0, PER 4, CAR 0
Movimentação: 8 casas (levitação)
Ataques: Tentáculos x4 (Incrível [+4]) dano 1d6+6 e Mordida (Ótimo [+3]) dano 3d3+3.
Defesa/Iniciativa: 9 / +3
Ambiente: Climas quentes, Subterrâneo, Halzazee.
Organização: Solitário.
Especial. *Abraçar e Morder, Aura de Medo [20 casas, WILL 4, dif. 10], Interferência Telepática [12 casas], Enxergar no Escuro [18 casas], Enxergar Invisível [18 casas], Pele Resistente [IP 1].*

Abissais são criaturas cthonianas que vivem no Reino dos Pesadelos de Halzazee e também nas profundas cavernas dos Reinos Subterrâneos. Seu tamanho varia de 6m a 10m de raio, possuem a pele esverdeada e gosmenta, quatro tentáculos terminando em pontas afiadas e quatro olhos, cada um de uma cor. Possuem também uma boca enorme com dentes afiados, que usam para dilacerar suas presas.

Abissais atacam sorrateiramente, utilizando sua levitação e seu campo de interferência mental para se aproximarem de suas presas sem serem notados.

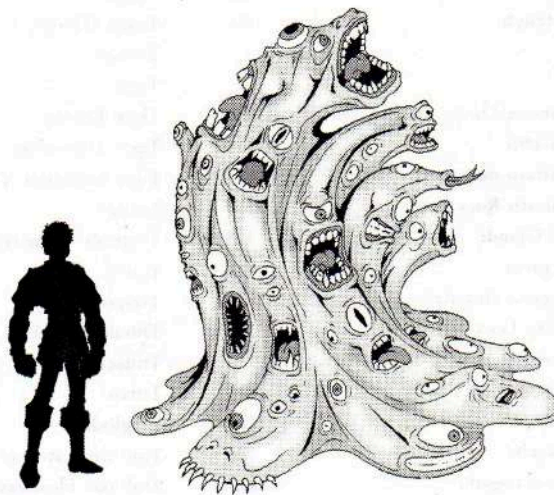
Abocanhador Matraqueante

[Aberração]
PVs/Tamanho: 15 a 60/Médio a Enorme
FR 1-3, CON 4, DEX -3, AGI 1,
INT 0, WILL 2, PER 5, CAR 0
Movimentação: 4 casas (solo).
Ataques: Mordidas x1d6/2d6 (Ótimo [+3]) dano 1d3+1 e Ataque com ácido x1 [3 casas] (Ótimo [+3]) dano 2d3.
Defesa/Iniciativa: 8 / +3
Ambiente: Subterrâneo.
Organização: Solitário.
Especial. *Amorfo, Agarrar e Morder [6 ataques em um oponente envolvido], Bafo de Ácido [3 casas, dano 2d3, dif. 10], Sangue Ácido [1d2, dif. 10], Tagarelar [não é considerado ação].*

Esta criatura lembra uma massa amorfa cor de carne, com dezenas de olhos de cores e tamanhos diversos, e bocas disformes que emergem e desaparecem dentro de sua massa corpórea.

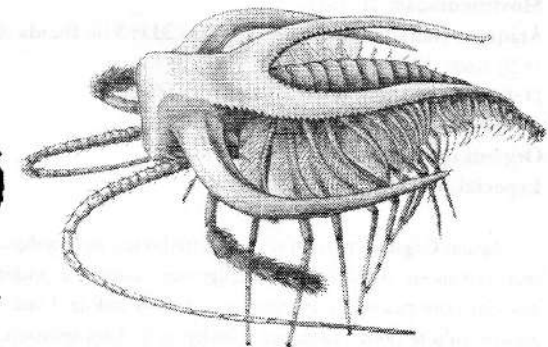
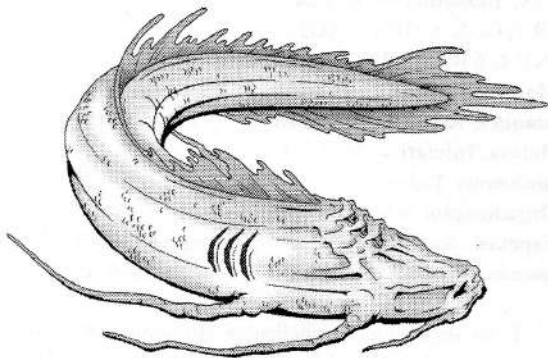
Originalmente, foram criadas por magos como guardiões dos tesouros de suas masmorras, mas amostras destas criaturas acabaram sendo levadas e espalhadas pelos Reinos Subterrâneos, onde criaram grupos específicos. A aparência final de um Abocanhador depende muito das criaturas que habitam a mesma área que ela, pois seus olhos e bocas refletem aqueles da fauna local.

Embora não seja intrinsecamente maligna, está sempre a procura de novas vítimas para anexar ao seu corpo. Criaturas que vão sendo mortas e devoradas pelo abocanhador acabam se tornando parte de sua massa corporal; olhos e bocas são absorvidos e passam a fazer parte de seu repertório bizarro.

Com o tempo e com a absorção de muitas vítimas, um Abocanhador se torna maior, podendo chegar a uma massa muito grande, com até 3m ou 4m. Às vezes esta massa acaba se separando e dando origem a duas ou mais entidades distintas; em outros casos, permanece unida formando uma criatura enorme.

Abolete

[Aberração]
PVs/Tamanho: 45/Grande
FR 7 , CON 4, DEX -2, AGI 1,
INT 3, WILL 3, PER 2, CAR 3
Movimentação: 4 casas (solo), 8 casas (natação).
Ataques: Tentáculo x1 (Bom [+2]) dano 1d3+7 + Muco.
Defesa/Iniciativa: 8 / +1
Ambiente: Subterrâneo, Lagos
Organização: Solitário.
Especial. *Poderes Psíquicos [Escudo Mental x1, Encantar Pessoas, x2, Mensagem Mental x3, Modificar Sons x2, Sugestão x2, Falsificar Impressão Sensorial x3, Dominação Psiônica x2], Agarrar e Morder, Muco.*

Aboletes são criaturas aquáticas inteligentes e maléficas que lembram grandes anfíbios, com cerca de 5 a 7m de comprimento, cujo corpo esverdeado e escamoso possui tentáculos pegajosos que podem ser usados para se locomover em terra, se necessário. Aboletes costumam viver em rios e lagos subterrâneos, mas podem se arrastar em terra firme utilizando-se de seus tentáculos.

Sua pele secreta continuamente um muco fedorento que, além de estragar a água por onde passa, gruda na pele das criaturas que estejam a menos de 1,5m de distância dele, causando graves irritações na pele (dano de 1 PV por rodada, durante 1d6 rodadas) e, em contato prolongado, chega a dissolver armaduras de couro ou peles.

Aboletes são seres hermafroditas e reproduzem-se sozinhos, não necessitando de parceiros. Quando os filhos nascem, em grupos de 1d3 criaturas, acompanham os pais por alguns meses até se separarem do bando. Quando encontram um outro Abolete, são territorialistas e atacam sem hesitação.

Para atrair suas presas, o Abolete utiliza de seus poderes psiônicos para simular em suas vítimas a visão de uma água límpida e refrescante. Quando o alvo se aproxima, utiliza seus poderes de sugestão para fazer com que entre na água e a ataca com seus tentáculos, tantando envolvê-la e arrastá-la para dentro da água.

Aboletes Magos: Alguns Aboletes possuem poderes naturais semelhantes a rituais de magia, que utilizam sem a necessidade de componentes verbais ou materiais, conjurando os efeitos com os movimentos de seus corpos.Escolha ou sorteie a quantidade de Rituais na tabela *Realizar Rituais*, no final do livro.

Abolete Abissal

[Aberração]
PVs/Tamanho: 45/Grande
FR 5 , CON 5, DEX -3, AGI 1,
INT 6, WILL 6, PER 2, CAR 3
Movimentação: 10 casas (natação).
Ataques: Tentáculo x2 (Incrível [+4]) dano 2d3+5 + Muco.
Defesa/Iniciativa: 8 / +1
Ambiente: Lagos profundos.
Organização: Solitário.
Especial. *Poderes Psíquicos [Escudo Mental x3, Encantar Pessoas, x3, Mensagem Mental x3, Modificar Sons x2, Sugestão x2, Falsificar Impressão Sensorial x3, Dominação Psiônica x3], Absorção de Mentes, Muco.*

Aboletes Abissais são formas deformadas dos Aboletes, que vivem nas profundezas dos Mares de Poseidon e atacam as cidades submersas. Além de todas as habilidades de um Abolete Mago, eles também são capazes de absorver as lembranças das pessoas, monstros e animais marinhos que devoram, absorvendo seus cérebros e tornando-se criaturas muito inteligentes.

As memórias permanecem com o Abolete Abissal por meses, em alguns casos por anos até se dissiparem totalmente.

Águia Careca

[Ave]
PVs/Tamanho: 5/Pequeno
FR 0, CON 1, DEX -1, AGI 3,
INT (A), WILL 2, PER 5, CAR 0
Movimentação: 12 casas (vôo).
Ataques: Garras x1 (Bom [+2]) dano 1d3+1 ou Bicada (Bom [+2]) dano 1d3.
Defesa/Iniciativa: 10 / +4
Ambiente: Florestas e Montanhas
Organização: Solitário, Casal.
Especial. *Ataque Rasante, Evasão.*

A Águia Careca é o pássaro símbolo de West, sendo considerada uma ave extremamente nobre e, por esta razão, extremamente cara. Por sua inteligência, tornam-se excelentes aves de rapina e caçadores especializados da Nova Arcádia pagam fortunas por animais treinados como este.

Águia Dourada

[Ave]
PVs/Tamanho: 7/Pequeno
FR 0 , CON 1, DEX -1, AGI 3,
INT (A), WILL 2, PER 5, CAR 1
Movimentação: 12 casas (vôo).
Ataques: Garras x1 (Bom [+2]) dano 1d3 ou Bicada (Bom [+2]) dano 1d3+1.
Defesa/Iniciativa: 10 / +4
Ambiente: Florestas e Montanhas
Organização: Solitário, Casal.
Especial. *Rasante, Evasão.*

A Águia Dourada de Nova Arcádia possui este nome porque suas penas são revestidas de uma fina camada dourada que lembra muito o brilho do ouro. São excelentes aves de caça e muitos magos gostam de sua companhia como familiares.

Águia Gigante

[Ave]
PVs/Tamanho: 45/Enorme
FR 4 , CON 3, DEX -1, AGI 3,
INT (A), WILL 2, PER 5, CAR 1
Movimentação: 16 casas (vôo).
Ataques: Garras x1 (Ótimo [+3]) dano 2d3+5 ou Bicada (Bom [+2]) dano 3d3.
Defesa/Iniciativa: 10 / +4
Ambiente: Florestas e Montanhas
Organização: Solitário.
Especial. *Rasante, Montaria, Evasão.*

Águias Gigantes podem ser encontradas nas montanhas mais inacessíveis de Arcádia. São inteligentes, astutas e podem se associar com pessoas e aventureiros de boa índole. Uma águia gigante filhote pode custar até 5.000gp e, se bem treinada, tornar-se uma excelente montaria quando crescer.

Akemi

[Oni]
PVs/Tamanho: 38/Médio
FR 3, CON 4, DEX 4, AGI 3,
INT 2, WILL 3, PER 1, CAR 2
Movimentação: 6 (solo), 6 (escalar)
Ataques: Katanas x4 (Heróico [+6]) dano 1d6+3.
Defesa/Iniciativa: 10 / +2
Especial. *Imunidades de Morto-vivo, Teias 1x cada 3 rodadas [FR 4, até 4 casas], Conjurar Kumo [3x ao dia, 1 Aranha (Médio)], Controlar Aranhas [alvos sem direito a teste de Resistência],*

Akemi é uma Yokai, ou demônio dos Reinos do Sol Nascente, que pode ser conjurada a partir de rituais do 6º círculo. Akemi serve como conselheira para o mago que a convocou e também pode atuar em batalhas, embora prefira manter-se em missões de assassinato dentro de castelos ou fortificações.

Akuma Kabuto

[Oni]
PVs/Tamanho: 80/Grande
FR 7, CON 8, DEX 3, AGI 3,
INT 4, WILL 5, PER 5, CAR 1
Movimentação: 6 casas (solo), 12 casas (vôo)
Ataques: Katanas x2 (Lendário [+7]) dano 2d3+8;
Defesa/Iniciativa: 10 / +4
Ambiente: Todos
Organização: Solitário, Grupo (1d3)
Especial. *Resistência [Fogo, IP 5], Enxergar no Escuro [18 casas], Imunidade [Venenos], Elo Telepático [3], Pele Resistente [IP 1].*

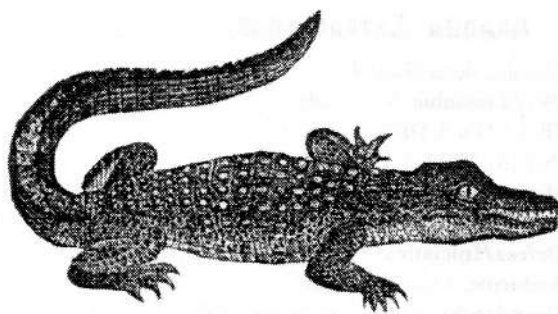
Estes demônios avermelhados são conhecidos como os samurais dos Infernos Orientais, considerados uma lenda entre os guerreiros. Dizem que aparecem em grandes batalhas conjurados por wu jens insanos e que matam indiscriminadamente soldados de qualquer facção que encontrem pela frente.

Os Kabutos se deliciam na carnificina e apenas obedecem às ordens de seus generais ou do mago que os conjurou.

Akuma Kabutos possuem quase 2,5m de altura e são muito fortes e poderosos.Utilizam armaduras enferrujadas e possuem asas parecidas com as de um morcego.

Aligator

[Réptil]
PVs/Tamanho: 20/Médio
FR 2, CON 2, DEX -2, AGI 1,
INT (A), WILL 1, PER 3, CAR 0
Movimentação: 4 casas (solo), 6 casas (natação)
Ataques: Mordida x1 (Ótimo [+3]) dano 1d6+3.
Defesa/Iniciativa: 8 / +2
Ambiente: Pântanos
Organização: Solitário, Grupo (1d3+1).
Especial: *Prender a Respiração, Camuflagem [dif. 9], Pele Resistente [IP 2]*

Aligators são um tipo de réptil aparentado dos crocodilos e jacarés, que vivem em pântanos e grandes lagoas de águas paradas, em um clima quente. São comuns em West.

Aligator Albino

[Réptil]
PVs/Tamanho: 55/Enorme
FR 6, CON 6, DEX -3, AGI 2,
INT (A), WILL 0, PER 3, CAR 0
Movimentação: 6 casas (solo), 10 casas (natação)
Ataques: Mordida x1 (Incrível [+4]) dano 2d6+6.
Defesa/Iniciativa: 9 / +2
Ambiente: Galerias de Esgoto
Organização: solitário.
Especial: *Agarrar, Prender a Respiração, Enxergar no Escuro [18 casas], Pele Resistente [IP 4].*

Uma lenda urbana que, como muitas outras, ganhou vida própria no Reino da Imaginação, aligators albinos surgem quando pequenos répteis são jogados no sistema de esgoto das grandes cidades de Nova Arcádia, como Londinum ou Paris.

Passando sua vida inteira nos esgotos, esta criatura acabou atingindo um tamanho enorme, podendo chegar a dez metros de comprimento, de acordo com algumas descrições, e sua coloração despigmentada e esbranquiçada lhe deu o nome de "Aligator Albino".

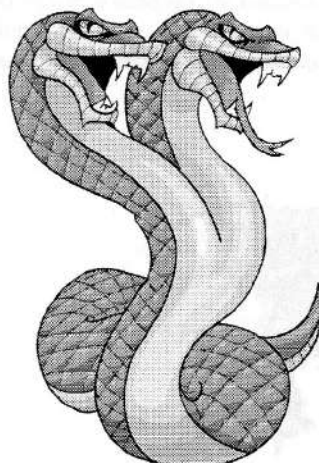
Allip

[Morto-Vivo Incorpóreo]
PVs/Tamanho: 26/Médio
FR [2], CON [2], DEX [1], AGI [2],
INT 1, WILL 1, PER 1, CAR 0
Movimentação: 6 casas (levitação)
Ataques: Toque Incorpóreo x1 (Ótimo [+3]) dano 1d2 + dreno temporário de 1 ponto de WILL.
Defesa/Iniciativa: 9 / +1
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário.
Especial: *Imunidades de Morto-vivo, Enxergar no Escuro [12 casas], Incorpóreo, Dreno de Força de Vontade [1 ponto], Murmúrio.*

Os Allips são criaturas espectrais resultantes de suicidas ou de pessoas que enlouqueceram e tiraram a própria vida. Elas podem permanecer no local onde tiraram a própria vida, assombrando-o ou perseguir as pessoas que julgam ser responsáveis por sua loucura (reais ou imaginárias), atacando qualquer criatura que julguem estar atrapalhando seus planos de vingança.

Amphiabaena

[Serpente]
PVs/Tamanho: 3/Miúda
FR -2, CON -2, DEX -3, AGI 2,
INT (A), WILL 0, PER 2, CAR 0
Movimentação: 6 casas (solo)
Ataques: Picada Venenosa x2 (Bom [+2]) dano 1 + veneno
Defesa/Iniciativa: 9 / +2
Ambiente: Desertos de Neokosmos.
Organização: Solitário, Casal ou Ninhada (1d3+1).
Especial: *Veneno [2d6/1d6 (dif. 10)], Camuflagem [Areia (dif. 10)]*

As terríveis serpentes de duas cabeças dos desertos de Neokosmos. Suas escamas alaranjadas fazem com que consiga passar quase despercebida nas areias do deserto, até ser tarde demais. Dizem que pode matar um homem adulto com uma picada.

Amphiabaena de Hades

[Serpente]
PVs/Tamanho: 34/Enorme
FR 3, CON 3, DEX -3, AGI 2,
INT (A), WILL 0, PER 2, CAR 0
Movimentação: 8 casas (solo)
Ataques: Picada Venenosa x2 (Ótimo [+3]) dano 2d3 + veneno
Defesa/Iniciativa: 9 / +2
Ambiente: Desertos, Reinos Subterrâneos.
Organização: Solitária.
Especial: *Veneno [3d6/2d6 (dif. 10)], Pele Resistente [IP 2].*

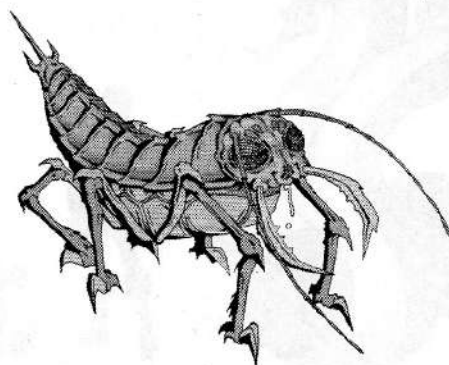
A Amphisbaena de Hades é uma serpente gigante (que pode chegar a dez metros de comprimento) com duas cabeças e extremamente venenosa e feroz.

Normalmente, só pode ser encontrada nos Reinos Subterrâneos de Hades, mas às vezes conseguem encontra ruma maneira de escapar e se refugiar nos desertos, nas áreas próximas de onde podem ser encontradas passagens para os Reinos Subterrâneos. É considerado um animal noturno, que odeia a luz do sol.

Ankheg

[Besta Mágica]
PVs/Tamanho: 28/Grande
FR 5, CON 3, DEX -2, AGI 2,
INT (A), WILL 2, PER 3, CAR 0
Movimentação: 6 casas (solo), 4 casas (escalar)
Ataques: Mordida x1 (Incrível [+4]) dano 1d6+4
Defesa/Iniciativa: 9 / +2
Ambiente: Planícies Quentes.
Organização: Solitária ou grupo de 1d3+1.
Especial: *Agarrar e Morder, Enxergar no Escuro [18 casas], Sentido Sísmico [12 casas], Bafo 3x [Ácido, 6 casas, 4d3/2d3 (dif. 10)], Pele Resistente [IP 2], Montaria.*

O Ankheg lembra um inseto gigante, com quase 3m de comprimento e pesando 300kg, que se esconde nas areias do deserto, usando seus sentidos para perceber quando uma vítima está na posição de ser atacado. Então, o Ankheg sai de seu esconderijo e a ataca com um bônus de +3.

Pode ser usado como montaria se o cavaleiro o criar desde o nascimento e utilizar-se de rituais de conversar com animais para domesticá-lo, mas casos como este são extremamente raros.

Aparição

[Morto-Vivo Incorpóreo]
PVs/Tamanho: 26/Médio
FR [1], CON [2], DEX [1], AGI [2],
INT 1, WILL 1, PER 1, CAR 2
Movimentação: 6 casas (levitação)
Ataques: Toque Incorpóreo x1 (Bom [+2]) dano 1d3 + dreno de 1 ponto de CON
Defesa/Iniciativa: 9 / +1
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário.
Especial: *Imunidades de Morto-vivo, Enxergar no Escuro [18 casas], Incorpóreo, Dreno de Constituição [1 ponto], Aura de Medo [20 casas, WILL 3], Cria [após 1d6 rodadas].*

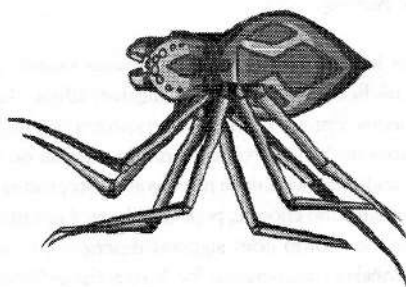
Aparições são criaturas incorpóreas resultado de pessoas muito maléficas e cruéis que morrem e ainda permanecem presas ao mundo material por egoísmo, ciúmes, inveja ou raiva.

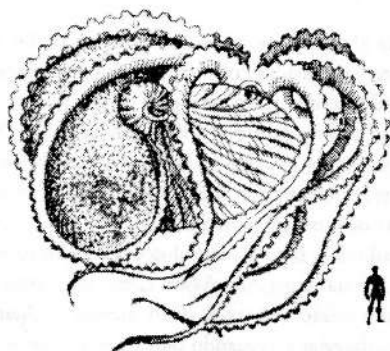
Aparições Magos: Algumas Aparições possuem poderes naturais semelhantes a rituais de magia divina (deuses do mal somente). A quantidade e os círculos de magia que cada Aparição Mago conhece ficam a cargo do Mestre.

Aranha Extraplanar

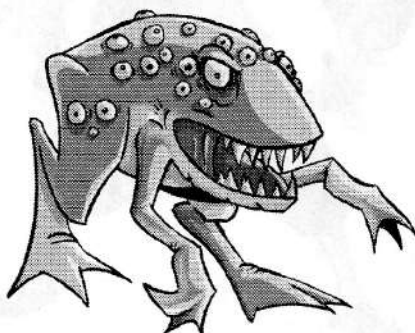
[Aranha, Besta Mágica]
PVs/Tamanho: 30/Grande
FR 3, CON 3, DEX -2, AGI 3,
INT (A), WILL 1, PER 2, CAR 0
Movimentação: 8 casas (solo), 6 casas (escalada)
Ataques: Picada x1 (Ótimo [+3]) dano 1d3 + veneno
Defesa/Iniciativa: 10 / +2
Ambiente: Climas Quentes.
Organização: Solitário ou enxame (2d6).
Especial: *Enxergar no Escuro [18 casas], Passo Etéreo, Teias [material e etérea, FR 3], Veneno [2d6+1 CON / 1d3 (dif. 10)]*

Estas aranhas costumam caçar tanto no Plano material quanto no Plano Etéreo. Utilizando-se de suas capacidades etéreas, as Aranhas podem criar teias capazes de aprisionar tanto criaturas materiais quanto incorpóreas e podem se alimentar tanto de carne quanto de energia espiritual.

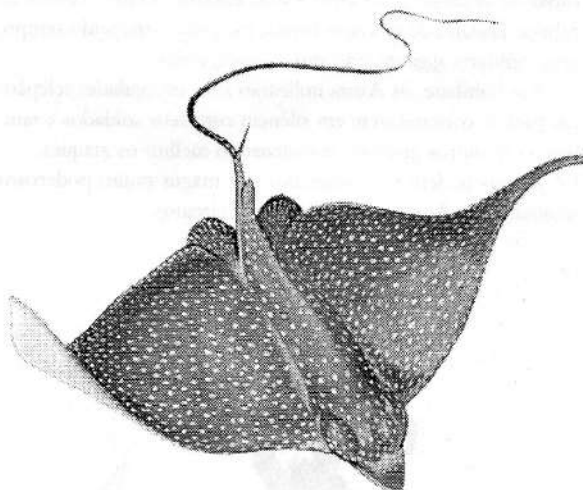
Suas teias são muito procuradas por magos, por suas capacidades de bloquear intrusos incorpóreos.

Argonauta

[Molusco]
PVs/Tamanho: 120/Enorme
FR 8, CON 7, DEX -1, AGI 1,
INT (A), WILL 0, PER 2, CAR 0
Movimentação: 6 casas (natação)
Ataques: Tentáculos x5 (mas só podem atacar no máximo 2 por oponente) (Bom [+2]) dano 2d6+8
Defesa/Iniciativa: 8 / +1
Ambiente: Mares
Organização: Solitária.
Especial: *Sonar [36 casas], Agarrar e Morder, Pele Resistente [IP 4]*

Argonautas são gigantescos monstros marinhos que são atraídos por movimentos (como navios, pequenos barcos ou criaturas nadando). Ele não é maligno por natureza, mas os danos que causam podem ser brutais.

Argus

[Besta Mágica]
PVs/Tamanho: 20/Grande
FR 3, CON 3, DEX -1, AGI 3,
INT 0, WILL 1, PER 6, CAR 1
Movimentação: 6 casas (solo)
Ataques: Mordida x1 (Ótimo [+3]) dano 1d6+3
Defesa/Iniciativa: 10 / +4
Ambiente: Velha Arcádia
Organização: Solitário.
Especial: *Olhos de Argus [12 casas], Pele Resistente [IP 2]*

Argus foi criado por **Hera** como um guardião para proteger originalmente Io, uma vaca que era considerada sagrada para **Zeus**. O argus original acabou sendo derrotado por **Hermes**, mas Hera passou para seus sacerdotes as fórmulas mágicas para a conjuração deste guardião e versões mais fracas são utilizados como protetores de tesouros em templos de Hera por toda a Velha Arcádia.

Arraia

[Peixe]
PVs/Tamanho: 6/Médio
FR 1, CON 0, DEX -3, AGI 3,
INT (A), WILL 0, PER 2, CAR 0
Movimentação: 6 casas (natação)
Ataques: Ferrão x1 (Bom [+2]) dano 1d3 + veneno
Defesa/Iniciativa: 10 / +2
Ambiente: Mares.
Organização: Solitária ou cardume (2d3).
Especial: *Sonar [12 casas], Veneno [1d6/1d3 (dif. 9)].*

Arraia Gigante

[Peixe]
PVs/Tamanho: 60/Enorme
FR 5, CON 4, DEX -3, AGI 3,
INT (A), WILL 2, PER 2, CAR 0
Movimentação: 12 casas (natação)
Ataques: Ferrão x1 (Ótimo [+3]) dano 2d3 + veneno
Defesa/Iniciativa: 10 / +2
Organização: Solitário.
Especial: *Sonar [24 casas], Veneno [3d6, dif. 9], Pele Resistente [IP 1], Montaria.*

Estas Arraias podem chegar facilmente a 10m de envergadura. Habitam os Mares de Poseidon e às vezes são confundidas com monstros do mar pelos navegadores.

Arraias Voadoras: Algumas espécies raríssimas de Arraia (tanto normal quanto gigante) são capazes de levitar, nadando no ar como se fosse água. Elas habitam bolsões mais afastados, chamados de Alta Fantasia, mas podem ser domesticadas e utilizadas como montaria pelos mais bravos ou loucos.

Asura Dambas Guerreiro

[Asura]
PVs/Tamanho: 75/Grande
FR 7, CON 7, DEX 2, AGI 2,
INT 4, WILL 5, PER 6, CAR 1
Movimentação: 6 casas (solo)
Ataques: Cimitarra x6 (Heróico [+6]) dano 1d6+8,
Defesa/Iniciativa: 9 / +4
Ambiente: India, Reinos de Jade.
Organização: Solitário, Grupos (1d3+3)
Especial. *Enxergar Invisível [12 casas], Enxergar no Escuro [12 casas], Elo Telepático [6 alvos], Pele Resistente [IP 2], Trespassar [1]*

Asura Dambas são os generais e comandantes dos exércitos de **Ravana**, na India. São assassinos frios e poderosos que comandam com mãos de ferro os Asuras e mantém seu firme domínio sobre as almas daqueles que são condenados aos infernos hindus.

Os Dambas possuem cerca de 4m de altura, pele azulada com uma vasta cabeleira negra, um terceiro olho demoníaco capaz de enxergar o invisível e dois enormes chifres curvos na cabeça. Dotado de 6 braços fortes, cada um carregando sempre uma cimitarra gigante. São muito inteligentes.

Em combate, os Asura utilizarão suas capacidades telepáticas para se comunicarem em silêncio com seus soldados e também com outros generais, coordenando melhor os ataques.

Asuras podem ser conjurados por magos muito poderosos (conjurar um Asura é um ritual do 8º círculo).

Asura Mitra

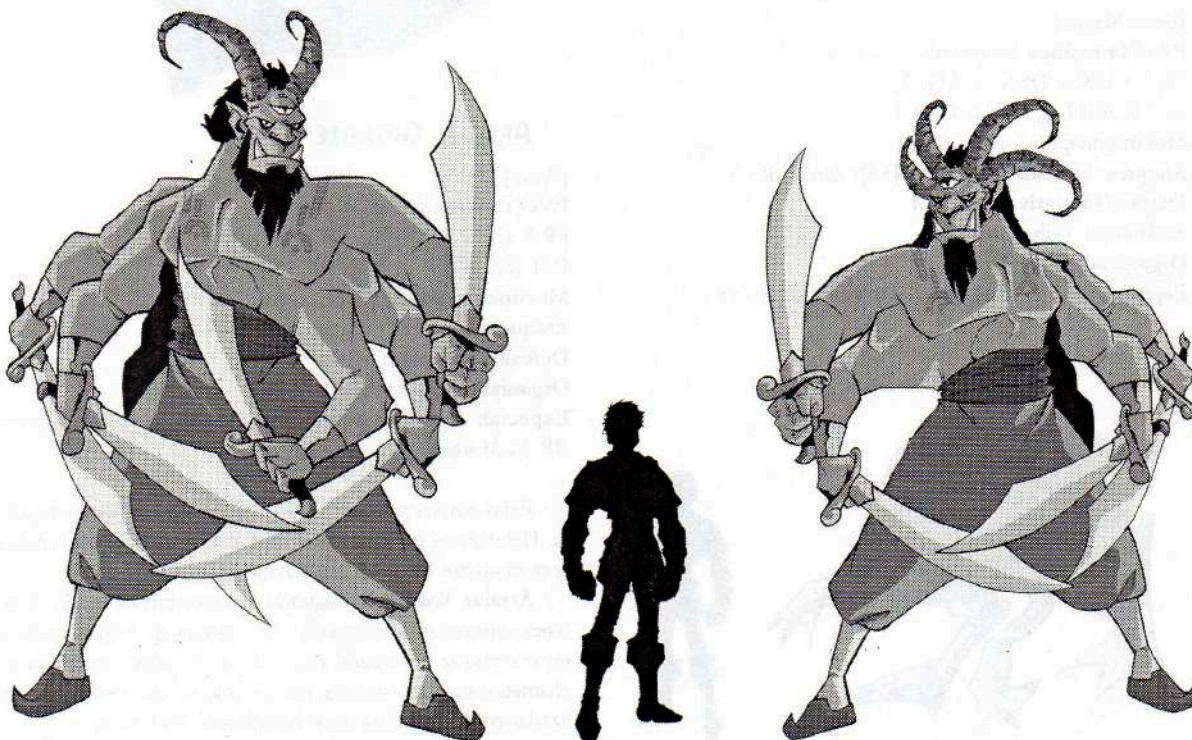
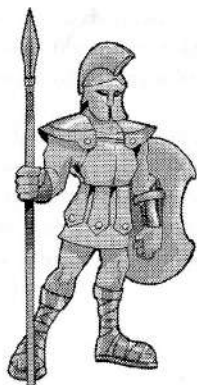
[Asura]
PVs/Tamanho: 65/Grande
FR 6, CON 5, DEX 2, AGI 3,
INT 2, WILL 5, PER 6, CAR 1
Movimentação: 6 casas (solo)
Ataques: Cimitarra x4 (Superior [+5]) dano 1d6+7 e Chifre (Superior [+5]) dano 2d3.
Defesa/Iniciativa: 10 / +4
Ambiente: India, Reinos de Jade.
Organização: Solitário, Grupos (1d3+3).
Especial. *Enxergar Invisível [12 casas], Enxergar no Escuro [12 casas], Elo Telepático [4 alvos], Pele Resistente [IP 1], Trespassar [1].*

Asura Mitras são os heróis dos exércitos de Ravana, na India. São guerreiros treinados em combate nas profundezas do Inferno, acostumados com as piores situações de batalha.

Os Mitra possuem cerca de 3,5m de altura, pele azulada, como seus irmãos Dambas, com uma vasta cabeleira negra, quatro chifres recurvados em seu crânio e um terceiro olho demoníaco capaz de enxergar o invisível.

Dotado de 4 braços musculosos, cada um carregando sempre uma cimitarra gigante. Assim como seus irmãos, são muito inteligentes e irão utilizar-se disto durante as batalhas, engendrando estratégias e recuando quando necessário.

Uma das técnicas de combate deles consiste em cercar um mesmo alvo com dois ou três asuras e atacá-lo dezenas de vezes, até que o oponente seja reduzido a pedaços de carne, e partir para outro alvo e assim por diante.

Asuras podem ser conjurados por magos muito poderosos (conjurar um Asura Mitra é um ritual do 7º círculo).

Automatoi

[Construto]
PVs/Tamanho: 26/Médio
FR 3, CON 3, DEX 2, AGI 2,
INT 0, WILL 0, PER 1, CAR 0
Movimentação: 6 casas (solo).
Ataques: Lança x1 (Bom [+2]) dano 1d6+3
Defesa/Iniciativa: 9 / +1
Ambiente: Qualquer.
Organização: Solitário, Guarda (1d3+1) ou tropa (2d6+2).
Especial: *Imunidade de Construto, Pele Resistente [IP 2], Defesa Coordenada [+2], Caminhar.*

Automatoi Líder

[Construto]
PVs/Tamanho: 35/Médio
FR 4, CON 4, DEX 2, AGI 2,
INT 1, WILL 0, PER 1, CAR 0
Movimentação: 6 casas (solo).
Ataques: Espada x1 (Ótimo [+3]) dano 1d6+4
Defesa/Iniciativa: 9 / +1
Ambiente: Qualquer.
Organização: solitário.
Especial: *Imunidade de Construto, Pele Resistente [IP 3], Liderança [Automatoi, Defesa +1, max. +1], Caminhar.*

Automatoi são estátuas (normalmente metálicas, mas podem ser feitas de qualquer material) ou construtos criados por **Hefestus** ou outro grande mestre artesão, e animados pela vontade divina ou pelo poder da magia/alquimia.

Os Automatoi podem ser construções belas (para servirem como criados para algum feiticeiro poderoso) ou horrendas (no caso de Automatos de guerra), podem ter um acabamento refinado ou serem construídos com peças de sucata. A variedade de Automatoi disponíveis no Multiverso só é limitada pela imaginação de seus criadores.

Um Automatoi não recupera PVs danificados. Ele precisa encontrar um artesão que possua a Perícia *Artifice*, que faz um Teste de Perícia por dia com dificuldade 9. A cada sucesso, ele conserta 1d3 pontos de vida no Automato. Até 3 artifices podem trabalhar em um mesmo automato ao mesmo tempo.

Ave de Metal

[Construto]
PVs/Tamanho: ver tabela
Atributos: Físicoos (ver tabela)
INT 0, WILL 0, PER 1, CAR 0
Movimentação: 6 casas (solo).
Ataques: Bicada x1 (ver tabela)
Defesa/Iniciativa: ver tabela
Ambiente: Qualquer.
Organização: solitário, bando (2d6+2) ou Revoada (3d6+6).
Especial: *Imunidade de Construto, Caminhar. Saltos. Enxergar no Escuro [12 casas], Penas de Metal [definido pelo tipo de Ave].*

Aves de Metal são construtos criados com a finalidade de servirem como guardiões de tesouros valiosos, mas que em algumas ocasiões adquiriram consciência e a capacidade de se reproduzir graças a ações de deuses malignos (o caso das Aves de Bronze do lago Stinfalo, por exemplo).

Apesar de possuírem asas, Aves de Metal são pesadas demais para voar, usando suas asas apenas para dar saltos sobre seus oponentes se for necessário.

Aves de Metal regeneram seus ferimentos e amassados de maneira mágica, à taxa de 1d2 PVs por dia.

Aves de Bronze: possuem suas penas revestidas com bronze. Uma vez a cada 3 rodadas, conseguem disparar uma destas penas em direção a um alvo que esteja a até 12 casas de distância com perícia [Ótima (+3)] e causando 1d3 pontos de dano.

Aves de Prata: possuem suas penas revestidas com prata. Uma vez a cada 3 rodadas, conseguem disparar uma destas penas em direção a um alvo que esteja a até 18 casas de distância com perícia [Ótima (+3)] e causando 1d3+1 pontos de dano.

Aves de Ouro: possuem suas penas afiadas revestidas com prata. Uma vez a cada 2 rodadas, conseguem disparar uma destas penas em direção a um alvo que esteja a até 18 casas de distância com perícia [Ótima (+3)] e causando 1d3+3 pontos de dano. Além disto, sua presença faz com que o alcance das penas das aves de bronze que estejam a até 6 casas de distância delas se torne 16 casas.

Aves de Platina: possuem suas penas revestidas com platina. Uma vez por rodada, conseguem disparar uma destas penas em direção a um alvo que esteja a até 18 casas de distância com perícia [Incrível(+4)] e causando 1d3+3 pontos de dano.

Aves de Aço: possuem suas penas revestidas com aço. Ao contrário das outras aves de metal, as Aves de Aço são enormes,

Aves de Metal

Ave	PV	Tamanho	Físico	Ataque	Dano	IP	Defesa	Iniciativa	Especial
Bronze	10	Miúdo	0/0/-2/1	Bom	1d3+1	0	8	+1	Penas de Bronze
Prata	15	Miúdo	0/1/-2/1	Bom	1d3+2	1	8	+1	Penas de Prata
Ouro	20	Miúdo	1/1/-2/2	Bom	1d3+3	1	9	+1	Penas de Ouro
Platina	25	Miúdo	1/2/-2/2	Ótimo	2d3+1	2	9	+1	Penas de Platina
Aço	30	Pequeno	2/2/-2/3	Ótimo	2d3+3	3	10	+2	Penas de Aço

e lembram aves de rapina. Uma vez a cada 3 rodadas, conseguem disparar uma destas penas em direção a um alvo que esteja a até 18 casas de distância com perícia [Ótima (+3)] e causando 1d6+1 pontos de dano.

Ave de Metal (Coruja)

[Construto]
PVs/Tamanho: 18/Miúdo
FR 1, CON 1, DEX -1, AGI 2,
INT 2, WILL 5, PER 4, CAR 2
Movimentação: 4 casas (solo), 12 casas (vôo).
Ataques: Bicada x1 (Fraco [0]) dano 1d3+1
Defesa/Iniciativa: 9 / +3
Ambiente: Qualquer.
Organização: solitário.
Especial: *Imunidade de Construto, Pele Resistente [IP 2], Enxergar Invisível, Localizar Alvo [dono, dentro do mesmo Bolsão].*

Também conhecida como "corujas de Atenas" ou "corujas de prata", estas pequenas aves de prata fazem o papel de companheiras para aventureiros de índole boa e honrada, que tenham caído nas graças da Deusa **Atenas**.

As corujas emitem apenas um piado característico das corujas, acompanhado de chiados e estalos, mas seus donos são capazes de entendê-los como se fossem frases completas.

Aye-Aye

[Besta Mágica]
PVs/Tamanho: 5/Miúdo
FR -1, CON -1, DEX 0, AGI 2,
INT (A), WILL 0, PER 4, CAR 2
Movimentação: 6 casas (solo), 4 casas (escalar).
Ataques: Garras x1 (Fraco [0]) dano 1d2
Defesa/Iniciativa: 9 / +3
Ambiente: Florestas.
Organização: Solitário, grupos (1d3+1)
Especial: *Caminhar nas Árvores, Evasão, Enxergar no Escuro [12 casas], Aura de Azar [12 casas]*

Aye-Aye são criaturas peludas nativas de Madagascar, na Afrika. São miúdos, medindo cerca de 40cm e pesando 2,5kg.. Possuem uma pelagem escura e grandes olhos amarelados, que chegam a brilhar no escuro.

Aye-Aye possuem uma característica única: todas as outras criaturas que estejam próximas a ele (até 12 casas) sofrem uma onda de azar terrível (todos os acertos críticos são convertidos em falhas críticas, como se o "12" natural se transformasse em um "2" natural). Por conta desta superstição, foram caçados até quase a extinção pelos nativos.

Azer

[Elemental, Fogo]
PVs/Tamanho: 16/Médio
FR 1, CON 2, DEX 1, AGI 2,
INT 1, WILL 1[6], PER 2, CAR 0
Movimentação: 6 casas (solo).
Ataques: por arma x1 (Bom [+2]) dano por arma.
Defesa/Iniciativa: 9 / +1
Ambiente: Plano Elemental do Fogo.
Organização: solitário, grupos (1d3), tropa (2d6+6)
Especial: *Enxergar no Escuro [12 casas], Irradiar [Calor, 6 casas, 1d2], Bônus contra Magia [WILL, +5], Imunidade ao Fogo, Vulnerabilidade ao Frio [+1d6], Canalizar Poder [Fogo, +1d3]*

Azer são criaturas muito similares aos anões, mas que vivem no Plano Elemental do Fogo. Seus corpos irradiam calor de uma maneira muito poderosa, semelhante a uma grande fogueira, causando dano de 1d2 pontos a todas as criaturas que estejam a até 6 casas de distância (este calor é cumulativo até 6d2, podendo originar incêndios de grandes proporções quando um exército de Azer se reúne em um local!).

Azers usam armas de metal sempre, que conduzem o calor de seus corpos (causando dano extra por ataque). Suas armaduras e escudos também são de metal, chegando a ficar vermelho-incandescente durante as batalhas.

Eles odeiam os Efreeti, com quem travam guerras a séculos dentro do Plano Elemental, pela posse de territórios.

B

Babuíno

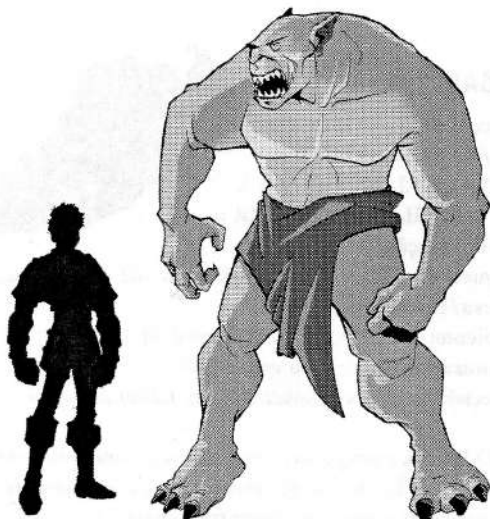
[Macaco]
PVs/Tamanho: 7/Pequeno
FR 2, CON 3, DEX 2, AGI 2,
INT (A), WILL 0, PER 2, CAR 0
Movimentação: 6 casas (solo).
Ataques: Mordida x1 (Bom [+2]) dano 1d3+1
Defesa/Iniciativa: 9 / +2
Ambiente: Savanas da Afrika.
Organização: solitário ou tropa (3d6+6).
Especial: *Faro [+4], Salto [+2].*

Babuínos são macacos agressivos e perigosos, adaptados à vida no solo. Vivem em savanas e outros locais onde hajam pouca vegetação, preferindo caçar suas presas no chão.

Bakemono

[Troll]
PVs/Tamanho: 35/Grande
FR 5, CON 5, DEX 1, AGI 1,
INT 1, WILL 2, PER 1, CAR 0
Movimentação: 6 casas (solo)
Ataques: Garras x1 (Bom [+2]) dano 1d6+6;
Defesa/Iniciativa: 8 / +1
Ambiente: pântanos, Reinos de Jade
Organização: Grupo (1d3+1).
Especial. *Pele Resistente [IP 1], Regeneração [1PV por rodada]*

Os Bakemonos são uma espécie de parente distante dos trolls ocidentais, que vivem nos pântanos dos Reinos do Sol Nascente.

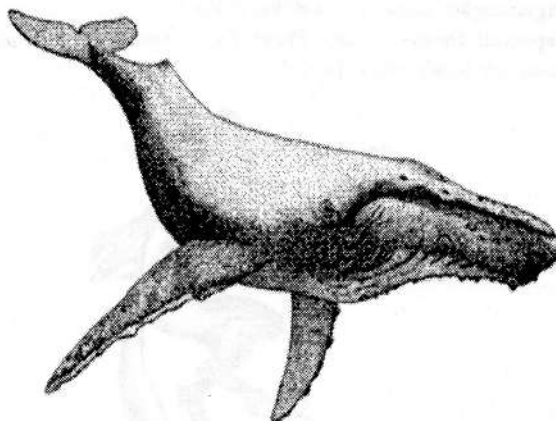
São grandes, podendo chegar a 2,5m de altura, e muito fortes. Carregam clavas ou galhos de árvore que usam como armas ou podem usar suas poderosas garras para infligir dano às suas vítimas.

Baleia

[Animal]
PVs/Tamanho: 100/Imenso
FR 10, CON 5, DEX -3, AGI 1,
INT (A), WILL 1, PER 2, CAR 0
Movimentação: 12 casas (natação).
Ataques: Pancada x1 (Bom [+2]) dano 4d6+4
Defesa/Iniciativa: 8 / +1
Ambiente: Mares (águas quentes)
Organização: solitário.
Especial: *Sonar [36 casas], Engolir [Médio], Pele Resistente [IP 3]*

As baleias estão entre os maiores animais do Multiverso. Apesar do tamanho, podem ser inofensivas, alimentando-se de plancton e pequenos camarões. Ao contrário das baleias da Terra, as baleias de Arcádia PODEM engolir um homem.

Baleia Jubarte (Hunchback)

[Animal]
PVs/Tamanho: 120/Imenso
FR 10, CON 6, DEX -3, AGI 1,
INT (A), WILL 1, PER 2, CAR 0
Movimentação: 12 casas (natação).
Ataques: Pancada x1 (Bom [+2]) dano 4d6+10
Defesa/Iniciativa: 8 / +1
Ambiente: Mares
Organização: solitário.
Especial: *Sonar [36 casas], Engolir [Médio], Pele Resistente [IP 3]*

Esta baleia de 16m de comprimento e 40 toneladas é, apesar do tamanho, um animal extremamente dócil.

Baleias Voadoras: Em alguns bolsões de Arcádia, acima das núvens, pode-se encontrar alguns exemplares raríssimos desta besta mágica conhecida como baleia voadora. Ela não possui asas e voa através de levitação, "nadando" no ar como se estivesse na água (trate a ficha da baleia voadora como se fosse uma baleia normal).

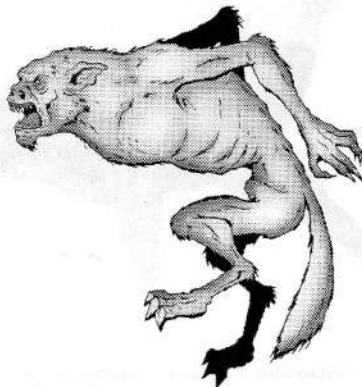
Banshee

[Morto-Vivo Incorpóreo]
PVs/Tamanho: 20/Médio
FR [0], CON [1], DEX [1], AGI [1], INT 2, WILL 4, PER 3, CAR 0
Movimentação: 6 casas (levitação)
Ataques: Garras x1 (Bom [+2]) dano 1d6 ou Grito
Defesa/Iniciativa: 10 / +2
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário.
Especial: *Imunidades de Morto-vivo, Enxergar no Escuro [12 casas], Incorpóreo, Grito Estridente (Banshee) [8 casas, 2d6+1].*

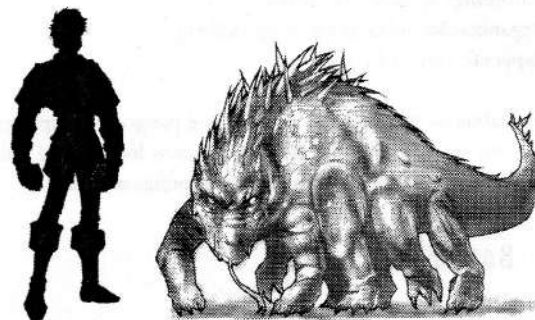
Banshees são os fantasmas de mulheres que morreram dando a luz. Seus gritos de lamento podem ser ouvidos nas noites mais agitadas. Dizem que quando alguém escuta o grito de lamento de uma banshee é porque sua morte está próxima.

Existem também banshees maléficas, que acabam enlouquecidas com a perda de seus filhos e atacam mulheres (especialmente se estiverem grávidas) para que tenham o mesmo destino que ela. A Banshee pode atacar com um grito ensurdecedor, que causa 2d6+1 pontos de dano a todos que estiverem próximos a ela. Após gritar, a banshee precisa de pelo menos 3 rodadas antes que possa usar seu grito estridente novamente.

Barghest

[Besta Mágica]
PVs/Tamanho: 23/Médio
FR 3, CON 1, DEX 1, AGI 2, INT 2, WILL 2, PER 2, CAR 1
Movimentação: 6 casas (solo)
Ataques: Mordida x1 (Incrível [+4]) dano 1d6+3
Defesa/Iniciativa: 9 / +2
Ambiente: Clima Frio
Organização: Solitário ou matilha (1d6+2).
Especial: *Devorar a Alma, Piscar [1x], Forma Racial [Goblin], Passos sem pegadas, Faro [Incrível].*

O Barghest é uma raça de criaturas maléficas espirituais que se alimentam da força vital de seus oponentes, absorvendo-as para se tornarem mais fortes.

Basilisco

[Besta Mágica]
PVs/Tamanho: 32/Grande
FR 3, CON 3, DEX -2, AGI 1, INT (A), WILL 0, PER 2, CAR 0
Movimentação: 6 casas (solo)
Ataques: Mordida x1 (Ótimo [+3]) dano 1d6+2
Defesa/Iniciativa: 8 / +1
Ambiente: Desertos Quentes
Organização: Solitário ou colônia (2d3+1).
Especial: *Petrificação [Olhar, dif. 9], Imunidade [Petrificação], Pele Resistente [IP 2], Espetar [1d2].*

O Basilisco é uma criatura mágica monstruosa, capaz de petrificar criaturas vivas apenas com o olhar. A região onde um basilisco vive geralmente é "adornada" com algumas estátuas, de qualidade quase viva, o que acaba por denunciá-lo a aventureiros. Para sobreviver a um confronto com um basilisco, é necessário estar muito bem preparado.

Basiliscos são onívoros, e também são capazes de se alimentar dos corpos petrificados de suas vítimas. Se isto ocorrer, ela nunca mais poderá ser *Ressuscitada*.

O corpo de um Basilisco pode chegar a até 2m de comprimento e pesar cerca de 150 a 170kg. Seu corpo possui uma coloração marrom, semelhante às rochas do ambiente onde vive, e sua barriga possui escamas amareladas. Às vezes possui chifres ou espinhos sobre seu corpo, mas são raros.

Basilisk

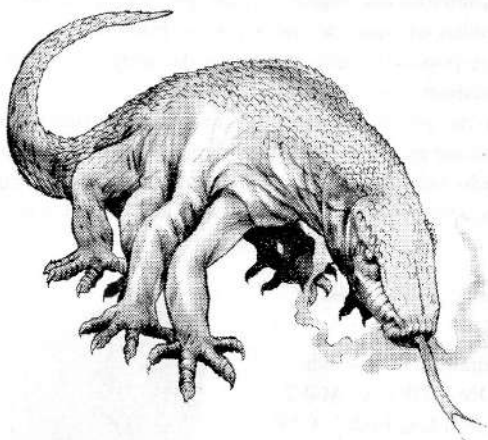
[Besta Mágica]
PVs/Tamanho: 12/Miúdo
FR -2, CON -1, DEX -2, AGI 3, INT (A), WILL 0, PER 2, CAR 0
Movimentação: 4 casas (solo)
Ataques: Mordida x1 (Bom [+2]) dano 1d2 + petrificação
Defesa/Iniciativa: 10 / +2
Ambiente: Desertos, Plano Elemental da Terra
Organização: Solitário ou grupo (2d3).
Especial: *Petrificação [Mordida, (dif. 8)], Cinzas de Basilisk*

O Basilisk é um pequeno lagarto mágico que vive nas cavernas do Plano Elemental da Terra mas que eventualmente acaba conseguindo escapar para algum reino desértico.

O basilisk se alimenta de pedras e possui duas características interessantes. A primeira é que sua mordida é capaz de petrificar (o que gerou as lendas do basilisk ser aparentado com as cockatrices, o que não é verdade) e a segunda é que suas cinzas, quando espalhadas sobre a prata, são capazes de transformá-la em ouro.

Quando alguém é mordido por um basilisk, precisa passar em dois Testes de Resistência. O primeiro, contra dif. 8, para ver se a vítima é petrificada. Caso passe no teste, faz um segundo, vs. dif. 10, para ver se o membro mordido foi petrificado. Ao contrário de outras petrificações, a mordida do basilisk calcifica a pele da vítima, transformando-a em pedra mas, se não recobrir todo o corpo dela, em algumas horas (1d3+1) pode ser removido quebrando-se a "casca" ao redor da pele e libertando a vítima.

Basiliskoi de Neokosmos

[Besta Mágica]
PVs/Tamanho: 45/Enorme
FR 3, CON 4, DEX -2, AGI 2,
INT (A), WILL 0, PER 4, CAR 0
Movimentação: 10 casas (solo)
Ataques: Mordida x1 (Bom [+2]) dano 2d3
Defesa/Iniciativa: 9 / +3
Ambiente: Desertos de Neokosmos
Organização: Solitário.
Especial: *Muco Venenoso [1d3], Bafo de Calor 1x a cada 5 rodadas [Calor, cone de 16/8 dano, 3d6, dif. 10], Pele Resistente [IP 2].*

O Basiliskoi é uma criatura mítica que vive nos desertos de Neokosmos, semelhante a um enorme crocodilo de oito patas, podendo chegar a mais de 6 metros de comprimento.

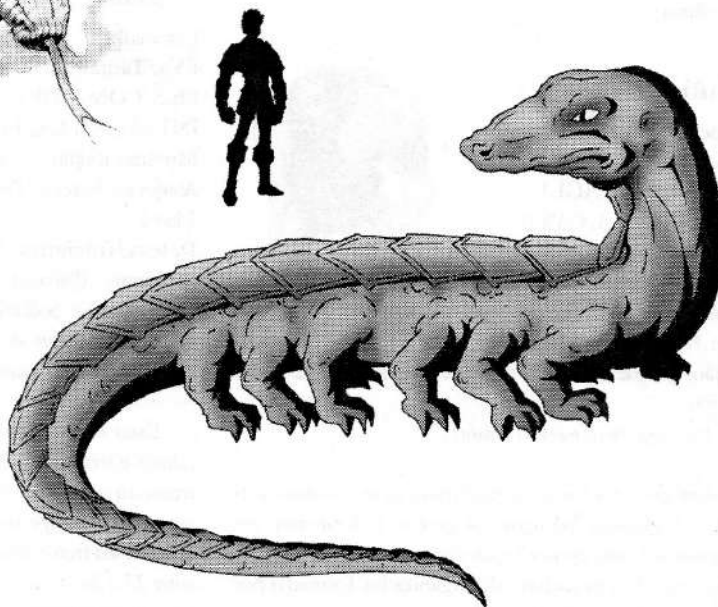
A criatura prefere fazer seu ninho em formações rochosas naturais, utilizando-se de cavernas eventualmente. Seu corpo é escuro e seu couro se confunde com as rochas do cenário, parecendo ser recoberto por fragmentos de pedra derretida, destacando-se uma mancha branca em sua cabeça, que dizem ser a marca de queimadura que **Hefaestus** deixou na cabeça do pai de todos os Basiliskoi quando este se esgueirou no salão da forja de Hefaestus.

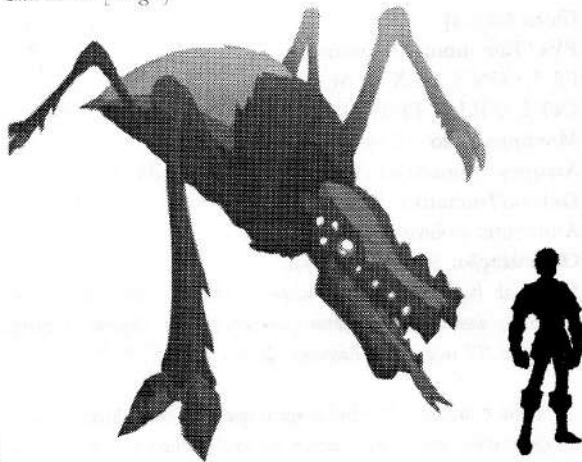
Behir

[Besta Mágica]
PVs/Tamanho: 90/Enorme
FR 7, CON 5, DEX -2, AGI 2,
INT 1, WILL 2, PER 3, CAR 1
Movimentação: 12 casas (solo)
Ataques: Mordida x1 (Incrível [+4]) dano 3d3+3
Defesa/Iniciativa: 9 / +2
Ambiente: Colinas Quentes
Organização: Solitário ou casal.
Especial: *Bafo 1x a cada 10 rodadas [Elétrico, 6 casas, 3d6, dif. 10], Constrição [dano 3d6+7], Agarrar e Morder, Engolir [Pequeno], Enxergar no Escuro [12 casas], Pele Resistente [IP 3].*

Behir é um tipo de réptil mágico que vive em colinas afastadas da civilização. Suas cores variam do azul escuro ao roxo azulado brilhante e um ventre azul claro. Possui doze patas terminando em pequenas garras, mas não as usa para atacar. Um Behir pode chegar aos 12m de comprimento e pesar até duas toneladas.

Em combate, o Behir tentará primeiro usar seu sopro elétrico sobre as vítimas, para depois morder um dos alvos e finalmente agarrá-la e usar seu corpo e suas fortes patas e garras para esmagá-la (usando Constrição).

Os Behir são adversários perigosíssimo em combate.

Besouro Monstruoso

[Besta Mágica]
PVs/Tamanho: 40/Enorme
FR 6, CON 5, DEX -2, AGI 2,
INT (A), WILL 0, PER 1, CAR 0
Movimentação: 6 casas (solo) 6 casas (escalar)
Ataques: Mordida x1 (Incrível [+4]) dano 2d6+3
Defesa/Iniciativa: 9 / +1
Ambiente: Colinas Quentes
Organização: Solitário ou grupos (2d6+2)
Especial: *Enxergar no Escuro [24 casas], Pele Resistente [IP 4], Imunidade [Magia].*

Os Besouros Monstruosos vivem em grandes cânions e desfiladeiros em alguns bolsões mais afastados de Nova Arcádia. Alimentam-se de carniça de animais, mas podem ocasionalmente atacar viajantes incautos e caravanas.

Eles costumam se esconder em cavernas ou tocas e esperar o alvo se aproximar, quando atacam todos de uma só vez em ataques surpresas, usando suas poderosas mandíbulas para dilacerar suas vítimas.

Bestial

[Humanóide]
PVs/Tamanho: 20/Médio
FR 3, CON 2, DEX 1, AGI 1,
INT 0, WILL 0, PER 3, CAR 0
Movimentação: 6 casas (solo)
Ataques: Clava x1 (Normal [+1]) dano 1d6+3
Defesa/Iniciativa: 8 / +2
Ambiente: Neokosmos
Organização: gangue de 2d6+2 indivíduos, bando de 12-30 ou tribo 100-300.
Especial: *Enxergar no Escuro [12 casas].*

Os bestiais são seres brutos e primitivos, usados como exército principal dos deuses inimigos dos gregos. Já formaram um exército gigantesco, mas após a Titanomaquia foram derrotados e espalhados em tribos pequenas e desorganizadas, formadas por algumas centenas de integrantes.

Bestial Guerreiro

[Humanóide]
PVs/Tamanho: 35/Médio
FR 4, CON 3, DEX 2, AGI 2,
INT 1, WILL 0, PER 3, CAR 0
Movimentação: 6 casas (solo)
Ataques: Martelo x1 (Bom [+2]) dano 1d6+4
Defesa/Iniciativa: 9 / +2
Ambiente: Neokosmos
Organização: 1 Guerreiro para cada 10 Bestiais.
Especial: *Enxergar no Escuro [12 casas].*

Bestial Líder

[Humanóide]
PVs/Tamanho: 45/Médio
FR 5, CON 4, DEX 2, AGI 3,
INT 2, WILL 0, PER 4, CAR 0
Movimentação: 6 casas (solo)
Ataques: Martelo x1 (Ótimo [+3]) dano 1d6+5
Defesa/Iniciativa: 10 / +3
Organização: 1 líder para cada 50 bestiais.
Especial: *Enxergar no Escuro [12 casas], Liderança [Bestiais, At +1, max. +1]*

Os Bestiais mais fortes e agressivos acabam se tornando guerreiros, organizados em pequenas tropas que investem contra as tribos vizinhas em busca de mais território. Entre os guerreiros bestiais, responsáveis pelos comandos das gangues, os mais bruutais acabam se tornando líderes das tribos.

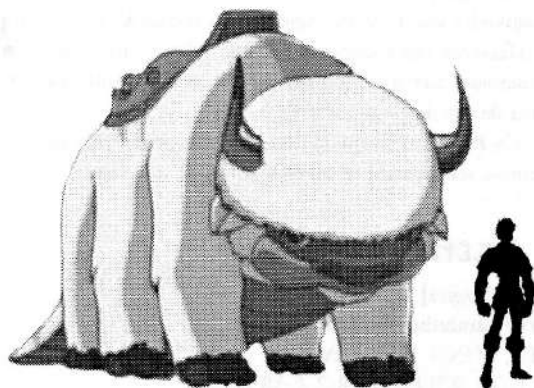
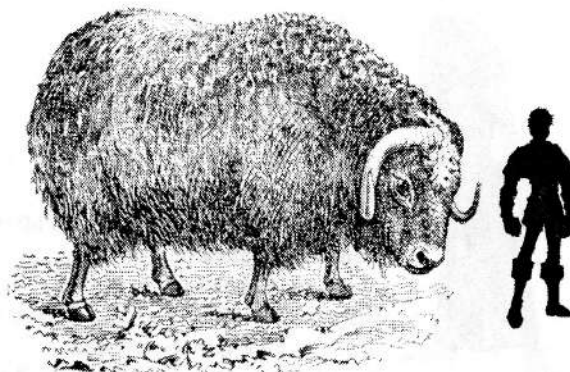
Como não possuem qualquer tipo de treinamento militar, os líderes acabam gastando mais tempo brigando entre si do que organizando exércitos, o que têm garantido uma relativa segurança para as vilas de centauros localizadas ao leste de Neokosmos.

Bisão Americano

[Animal]
PVs/Tamanho: 25/Grande
FR 5, CON 3, DEX -2, AGI 2,
INT (A), WILL 0, PER 1, CAR 0
Movimentação: 8 casas (solo)
Ataques: Chifres x1 (Normal [+1]) dano 1d6+5
Defesa/Iniciativa: 9 / +1
Ambiente: Planícies (West)
Organização: Solitário, Rebanho (10-30) ou Manada (200-300)
Especial: *Estouro de Manada [1d6], Atropelar [2d6+5], Pele Resistente [IP 1], Montaria.*

Estes animais ruminantes das planícies de West costumam ser calmos e tranquilos, exceto quando caçadores ou outros monstros ameaçam seus filhos. Neste caso, a manada de Bisões pode se tornar um perigo não apenas para os aventureiros, mas para tudo o que estiver à sua frente. Bisões podem atingir até 2m de altura e possuem entre 2,5 a 3m de comprimento (quando estão nas 4 patas). Chegam a pesar entre 800kg e 1,2 toneladas.

Bisão Voador

[Besta Mágica]
PVs/Tamanho: 55/Imenso
FR 7, CON 5, DEX -3, AGI 2,
INT (A), WILL 0, PER 1, CAR 0
Movimentação: 8 casas (solo), 16 casas (vôo)
Ataques: Chifres x1 (Normal [+1]) dano 1d6+5
Defesa/Iniciativa: 9 / +1
Ambiente: Planícies temperadas
Organização: Solitário.
Especial: *Enxergar no Escuro [18 casas], Pele Resistente [IP 1], Montaria.*

Estes animais mitológicos existem em alguns bolsões orientais e podem ser usados como montarias por monges, desde que sejam treinados desde pequenos.

Eles podem chegar facilmente a 4m de altura e a 3 ou 4 toneladas de peso e voam através de uma habilidade mágica da sua raça, que se assemelha a uma levitação, com a diferença que o Bisão não pode permanecer "parado" no ar, apenas em constante movimento, de preferência seguindo as rotas dos ventos.

São pacíficos e costumam se assustar fácil com predadores, apesar do tamanho imenso.

Boi Muslok

[Animal]
PVs/Tamanho: 30/Grande
FR 4, CON 4, DEX -2, AGI 2,
INT (A), WILL 0, PER 1, CAR 0
Movimentação: 6 casas (solo)
Ataques: Chifres x1 (Normal [+1]) dano 1d3+4
Defesa/Iniciativa: 9 / +1
Ambiente: planícies temperadas (Nova Arcádia)
Organização: Solitário, Rebanho (10-30) ou manadas (200-300)
Especial: *Estouro de Manada [1d6], Carga [2d6+3], IP 1*

Os Bois da raça Muslok são considerados uma raça faérica de bovinos criados nas colinas celtas. Maiores e mais volumosos do que um boi comum, um deles é suficiente para alimentar uma pequena vila durante uma semana.

Sua pele e couro podem produzir cobertores e roupas para manter uma família aquecida durante o período de Inverno.

São pacíficos e muito dóceis.

Bruxa (Hag)

[Hag]
PVs/Tamanho: 15-25/Médio
FR 1, CON 1-2, DEX 1-2, AGI 1-2,
INT 2-5, WILL 3-5, PER 2-3, CAR 0-3
Movimentação: 6 casas (solo)
Ataques: Adaga x1 (Normal [+1]) dano 1d3+1
Defesa/Iniciativa: 8-9 / +2
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário, Trio ou Coven (13).
Especial: *Rituais [variam de acordo com o poder da Bruxa], podem possuir armas ou equipamento mágico.*

Bruxas são ocultistas que trabalham com a Magia. Podem ser boas (ligadas à Grande Deusa) ou más (ligadas às cortes Unseelie ou aos deuses do Submundo).

As hags seguem a Roda do Ano, composta de 8 grandes festivais (Samhaim, Yule, Imbolc, Ostara, Beltane, Midsummer, Lughnasa e Mabon), onde reúnem-se com os druidas e bardos para grandes festividades nas aldeias celtas e faéricas.

As bruxas são muito bem vistas nas comunidades élficas e nos Reinos de Nova Arcádia, mas são caçadas e marginalizadas em todos os bolsões dominados pelos terríveis exércitos do Vaticano.

Bruxas maléficas romperam suas conexões com a Grande Mãe e servem a deuses infernais. São inimigas poderosíssimas e os aventureiros devem tomar muito cuidado com elas.

Tabela de Rituais Arkanos das Bruxas (por dia)
(Rolar 2d6 para cada bruxa do Coven)

2d6	1º	2º	3º	4º	5º
2	1	1	-	-	-
3	2	2	-	-	-
4	2	2	1	-	-
5	3	2	1	-	-
6	3	2	2	-	-
7	3	3	2	-	-
8	4	3	2	1	-
9	4	4	2	1	-
10	4	4	3	2	-
11	5	4	3	2	1
12	5	4	3	3	2

Bruxa Anis

[Hag]
PVs/Tamanho: 40/Grande
FR 6, CON 2, DEX 1, AGI 1,
INT 2, WILL 2, PER 2, CAR 0
Movimentação: 8 casas (solo)
Ataques: Garras x2 (Ótimo [+3]) dano 1d3+6
Defesa/Iniciativa: 8 / +1
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário ou Coven (3 Anis + 2d6 ogros + 1d3 gigantes malignos).
Especial: *Enxergar no Escuro [18 casas], Rituais [variam de acordo com o poder da Bruxa], Sugestão, Rasgar [+1d3].*

As Bruxas Anis, conhecidas como Anis Hags entre os celtas, são bruxas dilaceradas pelos poderes das trevas, que tornaram-se monstros, tendo sua forma corrompida para a de uma mulher horrenda, com quase 2,5m de altura, garras enormes e afiadíssimas e pele azulada. Alimentam-se de carne humana e gostam de sacrificar suas vítimas em honra aos demônios de Halzazee.

Bugbear

[Goblinóide]
PVs/Tamanho: 16/Grande
FR 2, CON 1, DEX 1, AGI 1,
INT 1, WILL 1, PER 4, CAR 0
Movimentação: 6 casas (solo)
Ataques: Espada x1 (Normal [+1]) 1d6+2
Defesa/Iniciativa: 8 / +2
Ambiente: Montanhas temperadas
Organização: Gangue (2d6), bando (30-40 + 1d6 sargentos + 1 líder)
Especial: *Enxergar no Escuro [18 casas].*

Bugbear (Sargento)

[Goblinóide]
PVs/Tamanho: 26/Grande
FR 3, CON 2, DEX 1, AGI 1,
INT 2, WILL 1, PER 4, CAR 0
Movimentação: 6 casas (solo)
Ataques: Espada x1 (Bom [+2]) dano 1d6+3
Defesa/Iniciativa: 8 / +2
Especial: *Enxergar no Escuro [18 casas]*

Bugbear (Líder)

[Goblinóide]
PVs/Tamanho: 36/Grande
FR 3, CON 2, DEX 1, AGI 2,
INT 2, WILL 2, PER 4, CAR 1
Movimentação: 6 casas (solo)
Ataques: Espada x1 (Incrível [+4]) dano 1d6+3
Defesa/Iniciativa: 9 / +3
Especial: *Enxergar no Escuro [18 casas].*

Bugbear (Xamã)

[Goblinóide]
PVs/Tamanho: 20/Grande
FR 2, CON 1, DEX 1, AGI 1,
INT 3, WILL 2, PER 4, CAR 2
Movimentação: 6 casas (solo)
Ataques: Cajado x1 (Normal [+1]) dano 1d3+2
Defesa/Iniciativa: 8 / +2
Especial: *Enxergar no Escuro [18 casas], Rituais Divinos [3 do 1º círculo, 2 do 2º círculo e 1 do 3º círculo]*

Bugbears são os maiores, mais fortes e mais sanguinários goblinóides que existem. Agem como comandantes das tropas de Halzazee em Germania e como líderes em comunidades goblinóides.Sua aparência lembra um goblin muito forte, com cerca de 2m de altura e 150kg.

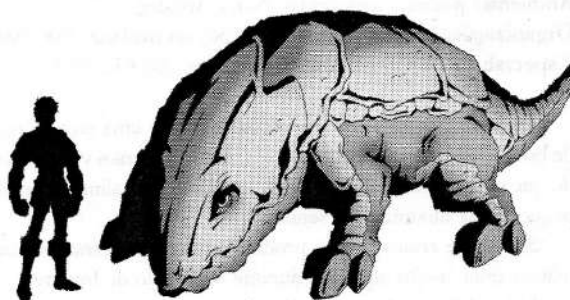
Os Bugbears vivem da caça e da pilhagem a vilas e acampamentos, acumulando tesouros e armas de seus saques.

Bulette

[Besta Mágica]
PVs/Tamanho: 60/Enorme
FR 7, CON 4, DEX 1, AGI 2,
INT (A), WILL 2, PER 2, CAR 0
Movimentação: 8 casas (solo), 4 casas (escavar)
Ataques: Mordida x1 (Ótimo [+1]) dano 2d6+3
Defesa/Iniciativa: 9 / +2
Ambiente: Colinas Temperadas, Desertos
Organização: Solitário ou Casal
Especial: *Enxergar no Escuro [18 casas], Sentido Sísmico [18 casas], Saltar, Pele Resistente [IP 4].*

Conhecido como "Tubarão do Deserto", os Bulettes são máquinas de destruição. Criaturas vorazes, que vivem apenas para caçar e se alimentar, os Bulettes consomem absolutamente toda a vida de uma região, atacando indiscriminadamente humanos, humanóides ou até mesmo outros monstros. Quando terminam de devastar o local, migram para outro.

Bulettes possuem o corpo semelhante ao de um tubarão, recoberto com grossas e pesadas placas de couro rígido e sua capacidade de escavar na terra e saltar sobre os inimigos despreparados o torna um predador muito perigoso.

Seus ácidos estomacais são capazes de dissolver qualquer coisa, até mesmo o aço de armas e armaduras.

Bullywug

[Humanóide, Bullywug]
PVs/Tamanho: 6/Pequeno
FR 0, CON 0, DEX 1, AGI 2,
INT 1, WILL 1, PER 2, CAR 1
Movimentação: 4 casas (solo)
Ataques: Lança x1 (Normal [+1]) 1d6
Defesa/Iniciativa: 9 / +2
Ambiente: Pântanos.
Organização: Gangue (2d6+2), bando (30-40 + 1 líder), Comunidade (200-300).
Especial: *Salto [+2]*

Bullywug líder

[Humanóide, Bullywug]
PVs/Tamanho: 16/Pequeno
FR 1, CON 0, DEX 1, AGI 2,
INT 2, WILL 1, PER 2, CAR 1
Movimentação: 4 casas (solo)
Ataques: Lança x1 (Bom [+2]) 1d6+1
Defesa/Iniciativa: 9 / +2
Ambiente: Pântanos.
Organização: Gangue (2d6+2), bando (30-40 + 1 líder), Comunidade (200-300)
Especial: *Salto [+2], Liderança [Bullywug (At. +1, Def +1) max. +2]*

Bullywugs são os homens-sapo que servem aos sacerdotes de Luvithy. Pequenos e esquisitos, eles preferem atacar suas vítimas nos pântanos, mas podem ocasionalmente serem encontrados em cavernas e masmorras, protegendo algum tesouro ou servindo como bucha de canhão dos exércitos goblinóides.

Buso Tiguana

[Ciclope, Morto-Vivo]
PVs/Tamanho: 25/Grande
FR 3, CON 2, DEX 0, AGI 0,
INT 0, WILL 1, PER 1, CAR 0
Movimentação: 4 casas (solo)
Ataques: Garras x1 (Ótimo [+3]) dano 1d6+3;
Defesa/Iniciativa: 7 / +0
Ambiente: Ilha de Shikoku.
Organização: Grupos (2d6+2)
Especial. *Imunidade de Morto-vivo, Infecção de Zumbi.*

Buso Tiguana (os devoradores de carniça) são resultado de uma maldição divina (ou assim rezam as lendas) sobre uma comunidade de ciclopes que vivia ao sul dos Reinos do Sol Nascente. Da noite para o dia, toda a população de ciclopes foi transformada em mortos-vivos horripilantes que agora ocupam toda a ilha

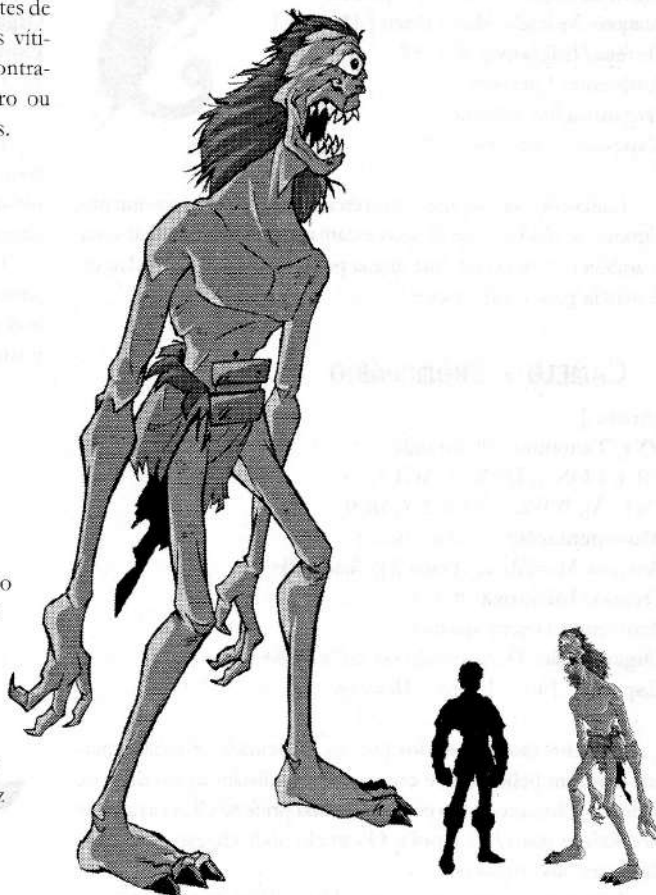
Assim como os ciclopes, os Buso Tiguana variam de tamanho desde humanóide até gigantes com mais de dez metros de altura.

Buso Tiguana (Gigante)

[Ciclope, Morto-Vivo]
PVs/Tamanho: 85/Enorme
FR 8, CON 7, DEX 0, AGI 0,
INT 0, WILL 6, PER 1, CAR 0
Movimentação: 8 casas (solo)
Ataques: Garras x1 (Superior [+5]) dano 1d6+10 ou Mordida x1 (Ótimo [+3] dano 2d3+1.
Defesa/Iniciativa: 9 / +0
Ambiente: Ilha de Shikoku.
Organização: Solitários.
Especial. *Imunidade de Morto-vivo, Infecção de Zumbi, Aura de Medo [12 casas, WILL 3], Agarrar e Morder.*

Os maiores ciclopes da Ilha de Shikoku, quando receberam a maldição dos Buso Tiguana, tornaram-se mortos-vivos gigantescos, podendo chegar a mais de dez metros de altura.

Monstros sem consciência, vagam pela ilha com suas cabeças acima das copas das árvores, procurando por vítimas para devorar.

C

Cachorro

[Animal]
PVs/Tamanho: 1-10/Miúdo a Médio
FR -3 a 2, CON -3 a 2, DEX -1, AGI 2-3,
INT (A), WILL 0-1, PER 2, CAR 0
Movimentação: 8 casas (solo)
Ataques: Mordida (Normal [+1]) dano 1d2 a 1d6
Defesa/Iniciativa: 10 / +2
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário ou matilha (2d6+2)
Especial: *Faro [Incrível a Heróico], Salto [+2]*

Considerado "O melhor amigo do Aventureiro", cachorros são escolhidos por muitos aventureiros como companheiros de jornada. Existem cachorros de todas as raças, tamanhos e variantes possíveis e imaginárias no Multiverso.

Camaleão

[Réptil]
PVs/Tamanho: 2/Miúdo
FR -2, CON -2, DEX -2, AGI 2,
INT (A), WILL 0, PER 2, CAR 0
Movimentação: 4 casas (solo/escalar)
Ataques: Mordida (Muito Fraco [-1]) dano 1
Defesa/Iniciativa: 9 / +2
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário
Especial: *Mimetismo [+4]*

Camaleões são répteis com cerca de 60cm de comprimento capazes de mudar a cor de suas escamas para se assemelhar com o ambiente à sua volta. Sua língua pode se estender a até 1m de distância para caçar insetos.

Camelo / Dromedário

[Animel]
PVs/Tamanho: 19/Grande
FR 4, CON 2, DEX -2, AGI 1,
INT (A), WILL 1, PER 2, CAR 0
Movimentação: 10 casas (solo)
Ataques: Mordida x1 (Fraco [0]) dano 1d3+1
Defesa/Iniciativa: 8 / +1
Ambiente: Deserts quentes
Organização: Domesticado ou cáfila (3d6+3)
Especial: *Faro [Incrível], Montaria.*

Camelos são conhecidos por sua capacidade de passar muitos dias sem beber água e cruzar grandes distâncias no deserto, sendo por isso escolhido como montaria preferida dos cavaleiros nos Reinos das 1.001 Noites. O camelo pode chegar a até 2,7m de altura nas corcovas.

Um camelo pode custar entre 150 e 300gp nos bazares.

Cão Infernal

[Demônio]
PVs/Tamanho: 20/Médio
FR 2, CON 2, DEX -1, AGI 2,
INT 1, WILL 3, PER 3, CAR 0
Movimentação: 8 casas (solo)
Ataques: Mordida x1 (Normal [+1]) dano 1d3+2 + 1d6 (fogo)
Defesa/Iniciativa: 9 / +2
Ambiente: Infernos e Reinos Subterrâneos
Organização: Solitário ou matilha (2d6+1)
Especial: *Enxergar no Escuro [18 casas], Imunidade [Fogo], Bafo 1x a cada 4 rodadas [Fogo, cone de 9m, 2d6, dif. 10].*

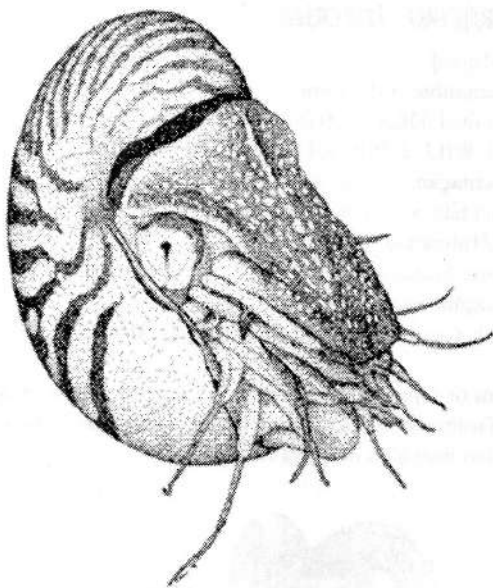
Um cachorro que se assemelha a um lobo grande e imponente, com fumaça exalando de sua mandíbula e olhos vermelhos como brasas acesas. Seu pelo duro e fechado é negro como fuligem.Podem chegar a 1,20m de comprimento e pesar cerca de 60kg.

Os primeiros cães foram trazidos para Arcádia por magos e feiticeiros de Halzazee para serem usados na Guerra de Germania, mas muitos acabaram adotando estes monstros como familiares posteriormente.

Caramujo Nautilus

[Besta Mágica]
PVs/Tamanho: 80/Enorme
FR 2, CON 6, DEX -3, AGI 0,
INT (A), WILL 0, PER 2, CAR 0
Movimentação: 6 casas (natação)
Ataques: Tentáculos x4 (Normal [+1]) dano 1d3+3, Pancada (Normal [+1]) dano 3d6+2
Defesa/Iniciativa: 7 / +1
Ambiente: Mares de Poseidon
Organização: Solitário.
Especial: *Sonar [24 casas], Engolir [Médio], Pele Resistente [IP 6]. Bafo 1x por rodada [Água, 6 casas, 1d6, dif. 10], Propulsão.*

Um dos maiores moluscos de toda Arcádia, o Nautilus só atacará se provocado, preferindo permanecer flutuando e se alimentando de plancton e pequenos camarões e peixes.

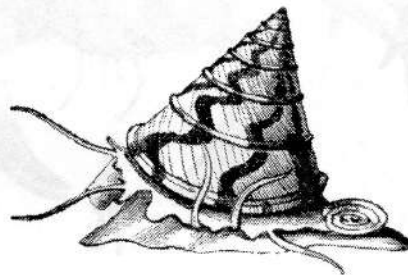
Caso seja irritado, ele pode se projetar através de jatos de água na direção de um alvo, atingindo-o com sua concha dura e causando 3d6+2 pontos de dano. Se o alvo estiver à sua frente, ele pode usar este jato como um ataque mais fraco, ou tentar engolir o atacante (se este for 2 categorias de tamanho menos)

Caramujo Psíquico

[Molusco, Psiônico]
PVs/Tamanho: 50/Médio
FR 1, CON 2, DEX -3, AGI 0,
INT 1, WILL 3, PER 3, CAR 0
Movimentação: 2 casas (solo), 2 casas (escavar)
Ataques: Tentáculos x2 (Fraco [0]) dano 1d3 ou Psiônicos
Defesa/Iniciativa: 7 / +1
Ambiente: Reinos Subterrâneos
Organização: Solitário.
Especial: *Radar [24 casas], Controle Psíquico [Até 10 alvos, alcance de 18 casas controle Psíquico (dif. 12)]. Pele Resistente [IP 3], Concussão Psíquica [dano 3d6 divididos entre até 3 alvos, x1 a cada 3 rodadas].*

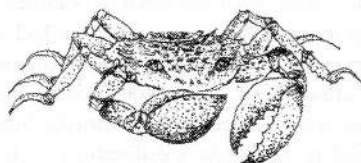
Estes moluscos são o resultado de experiências que os Psicoplus fizeram utilizando-se de alquimia com exemplares de garndes moluscos escavadores do Plano Elemental da Terra.

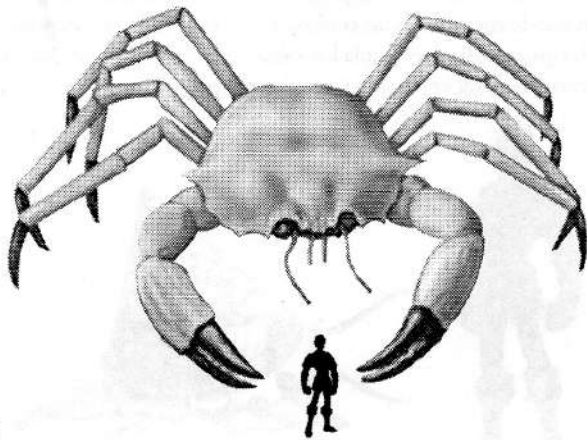
Eles emitem uma poderosa freqüência psíquica capaz de dominar a mente de qualquer criatura com WILL menor do que 5 (a vítima faz um Teste de Resistência vs. Dif. 10 mas, se falhar, ficará sob o domínio do caramujo). Até 10 vítimas podem ser afetadas ao mesmo tempo, dentro de uma área de efeito. Uma vez que passe em um teste, uma vítima não pode mais ser afetada pelo mesmo ataque por 10 rodadas.

O caramujo usa suas vítimas para se defender, mas caso alguém consiga furar seu bloqueio e atacá-la, o caramujo pode emitir rajadas mentais muito poderosas, suficientes para matar uma pessoa.

O caramujo também pode escavar a terra como uma ação, nadando em rocha sólida como se fosse lama, embora seus poderes psíquicos sejam anulados caso exista mais do que 3m (2 casas) de terra entre ele e suas vítimas.

Caranguejo Azul de Hades

[Crustáceo]
PVs/Tamanho: 2/Miúdo
FR -2, CON -3, DEX -2, AGI 0,
INT (A), WILL 0, PER 1, CAR 0
Movimentação: 2 casas (solo), 2 casas (escavar)
Ataques: Pinças x2 (Fraco [0]) dano 1+doença
Defesa/Iniciativa: 7 / +0
Ambiente: Praias da Velha Arcádia
Organização: Solitário, Grupo (2d3+2), Colônia (3d6+20)
Especial: *Doença [Pele, Peste Azul/0, dif. 14]*

Este caranguejo de pele azulada é o transmissor de uma das doenças mais perigosas do Multiverso, a Peste Azul. Uma vez infectado, a pele da vítima se torna gradativamente azulada e cheia de pústulas e perde alternadamente 1 ponto de CON e 1 ponto de FR a cada 2 dias, morrendo quando qualquer um destes Atributos chegar a -3. Somente rituais de cura muito poderosos [do 6º círculo] conseguem anular esta doença e mesmo criaturas com imunidade a doenças naturais são afetados pela Peste Azul.

Caranguejo Dourado

[Besta Mágica]
PVs/Tamanho: 62/Imenso
FR 8, CON 4, DEX -2, AGI 2,
INT (A), WILL 2, PER 2, CAR 0
Movimentação: 8 casas (solo), 6 casas (escavar)
Ataques: Garras x2 (Incrível [+4]) dano 1d6+8
Defesa/Iniciativa: 9 / +2
Ambiente: Praias da Velha Arcádia
Organização: Solitário ou casal.
Especial: *Camuflagem [+4], Pele Resistente [IP 4]*

Um dos maiores caranguejos do Multiverso, pode ser encontrado (apesar de raro) nas praias que vão da Velha Arcádia até os Reinos das 1.001 Noites.Seu nome provém de sua pele dourada, de textura semelhante à da areia da praia, que serve para que ele se esconda debaixo da areia para aguardar suas vítimas.

Caribou

[Animal]
PVs/Tamanho: 19/Grande
FR 4, CON 2, DEX -2, AGI 1,
INT (A), WILL 0, PER 1, CAR 0
Movimentação: 10 casas (solo)
Ataques: Chifres x1 (Bom [+2]) dano 1d6+3
Defesa/Iniciativa: 8 / +1
Ambiente: Florestas Temperadas
Organização: Solitário ou Casal.
Especial: *Faro [+5]. Estouro de Manada [1d3].*

Uma das espécies de alce mais imponentes e nobres de toda a Nova Arcádia. Muitos vivem nas florestas encantadas e alguns deles até mesmo possuem inteligência e consciência [INT 1 ou 2].

Possuem cerca de 1,8 de altura e podem chegar a 400kg. No período de acasalamento, os caribous machos brigam entre si para determinar qual o mais forte da manada. Suas galhadas se chocando podem ser ouvidas a quilômetros de distância.

Carneiro / Bode

[Animal]
PVs/Tamanho: 10/Médio
FR 1, CON 1, DEX -2, AGI 2,
INT (A), WILL 1, PER 3, CAR 1
Movimentação: 6 casas (solo),
Ataques: Chifre x1 (Bom [+2]) dano 1d3+1
Defesa/Iniciativa: 9 / +2
Ambiente: Montanhas
Organização: Solitário ou Casal.
Especial: *Carga [+3]*

O caprino é um dos menores ruminantes domesticados. Os caprinos domesticados são descendentes da espécie Bezoar, encontrada no Mediterrâneo e Oriente Médio, principalmente na ilha de Creta. Os chifres podem ser curvos ou em forma de espiral, mas muitos têm um lado interno afiado. O pêlo pode ser comprido ou curto, macio ou áspero, de acordo com o habitat e o controle da criação.

Carneiros são associados com Áries, Bodes com Capricórnio.

Carneiro Imperial

[Besta Mágica]
PVs/Tamanho: 60/Enorme
FR 6, CON 4, DEX -2, AGI 2,
INT (A), WILL 2, PER 3, CAR 1
Movimentação: 8 casas (solo).
Ataques: Chifre x1 (Ótimo [+3]) dano 2d3+6
Defesa/Iniciativa: 9 / +2
Ambiente: Montanhas
Organização: Solitário ou Casal.
Especial: *Carga [+6], Pele Resistente [IP 1], Montaria.*

O maior caprino do Multiverso, o Carneiro Imperial pode atingir facilmente 5m de altura e pesar 3 toneladas. Vive nas montanhas mais altas de Nova Arcádia

Cavaleiro Esqueleto

[Morto-Vivo]
PVs/Tamanho: 30/Médio
FR 3, CON 3, DEX 2, AGI 2,
INT 3, WILL 5, PER 2, CAR 0
Movimentação: 6 casas (solo)
Ataques: Espada x1 (Incrível [+4]) dano 1d6+3
Defesa/Iniciativa: 9 / +2
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário.
Especial: *Imunidades de Morto-Vivo, Absorção [Esqueleto], Controlar Mortos-Vivos [3d6, 20 casas].*

Um Cavaleiro Esqueleto é o resultado de experimentos de alquimia dos Cavaleiros Teutônicos. Sua capacidade de comandar exércitos de esqueletos em combate tem sido muito utilizado por magos necromânticos nas guerras contra os Cavaleiros Templários em Languedoc.

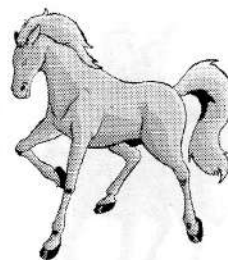
Cavaleiro Negro

[Morto-Vivo]
PVs/Tamanho: 40/Médio
FR 4, CON 3, DEX 3, AGI 3,
INT 3, WILL 6, PER 2, CAR 0
Movimentação: 6 casas (solo)
Ataques: Espada x1 (Heróico [+6]) dano 1d6+3
Defesa/Iniciativa: 10 / +2
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário.
Especial: *Imunidades de Morto-Vivo, Absorção [Esqueleto], Controlar Mortos-Vivos [Esqueletos], Conjurar x3 [Esqueletos, 2d6], Aura de Medo [12 casas, WILL 2], Círculo Mágico contra o Bem [raio 6 casas], Trespassar [2].*

O Cavaleiro Negro é um tipo de Cavaleiro Esqueleto formado com o corpo de um guerreiro muito experiente e rituais poderosos necromânticos. O resultado destes pactos demoníacos é um verdadeiro comandante das tropas desmortas.

O Cavaleiro é retratado como sendo um esqueleto com olhos flamejantes e vestindo uma armadura completa de batalha negra. Em suas mãos, carrega uma espada

Cavalo

[Animal]
PVs/Tamanho: 19-30/Grande
FR 2-4, CON 2-3, DEX -2, AGI 1-2,
INT (A), WILL 2, PER 2, CAR 1
Movimentação: 10-12 casas (solo)
Ataques: Coice x1 (Bom [+2]) dano 1d6+4 ou Mordida (Bom [+2]) dano 1d6
Defesa/Iniciativa: 8-9 / +1 a +2
Ambiente: Planícies Temperadas
Organização: Domesticado
Especial: *Faro [+3], Montaria, Estouro de Manada [1d3].*

Cavalo Pesado: um cavalo sem treinamento para a guerra, que não costuma usar seus cascos para atacar. Serve para puxar arados, carroças e carruagens.

Cavalo Leve: usado por mensageiros ou cavaleiros como montaria, por sua alta velocidade, porém não é muito resistente para puxar ou arrastar pesos.

Cavalo de Guerra Pesado: são muito semelhantes aos cavalos pesados, mas treinados para desenvolver sua agressividade e para conduzir guerreiros em combates.

Cavalo de Guerra Leve: um cavalo leve treinado para batalhas. Também é utilizado em justas.

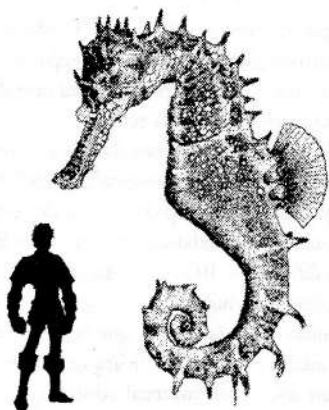
Cavalo Marinho (Montaria)

[Animal]
PVs/Tamanho: 19-30/Grande
FR 2, CON 2, DEX -2, AGI 2,
INT (A), WILL 2, PER 2, CAR 0
Movimentação: 10 casas (natação)
Ataques: Mordida x1 (Bom [+2]) dano 1d3
Defesa/Iniciativa: 9 / +2
Ambiente: Mares de Poseidon
Organização: Domesticado
Especial: *Sonar [24 casas], Montaria.*

Utilizado por tritões como montaria em seus exércitos subaquáticos. São considerados dóceis e bem treinados.

Cavalo Marinho Espinhudo

[Besta Mágica]
PVs/Tamanho: 34/Grande
FR 4, CON 3, DEX -2, AGI 2,
INT (A), WILL 2, PER 2, CAR 0
Movimentação: 12 casas (natação)
Ataques: Mordida x1 (Bom [+2]) dano 1d6+1
Defesa/Iniciativa: 9 / +2
Ambiente: Planícies Temperadas
Organização: solitário ou casal
Especial: *Sonar [24 casas], Pele Resistente [IP 1], Espetar [1d3].*

Uma versão maior dos Cavalos Marinhos, muitas vezes confundido com monstros do mar ou serpentes marinhas.

Centauro

[Humanóide, Centauro]
PVs/Tamanho: 19/Grande
FR 1, CON 2, DEX 2, AGI 1,
INT 1, WILL 1, PER 1, CAR 1
Movimentação: 12 casas (solo)
Ataques: Arma x1 (Bom [+2])
Defesa/Iniciativa: 8 / +1
Ambiente: Planícies Temperadas
Organização: solitário ou grupo de 2d6
Especial: *Coice [Bom, 1d6+4]*

Centauro Líder

[Humanóide, Centauro]
PVs/Tamanho: 39/Grande
FR 3, CON 3, DEX 2, AGI 1,
INT 3, WILL 2, PER 1, CAR 1
Movimentação: 12 casas (solo)
Ataques: Espada x1 (Incrível [+4]) dano 1d6+3 ou Arco (Incrível [+4]) dano 1d6.
Defesa/Iniciativa: 8 / +1
Ambiente: Planícies Temperadas
Organização: solitário.
Especial: *Coice [Incrível, 1d6+5], Liderança [Centauro, Ataque +1, +1].*

Centauro Xamã

[Humanóide, Centauro]
PVs/Tamanho: 19/Grande
FR 1, CON 2, DEX 2, AGI 1,
INT 4, WILL 4, PER 1, CAR 2
Movimentação: 12 casas (solo)
Ataques: Bastão x1 (Bom [+2]) dano 1d3+2
Defesa/Iniciativa: 8 / +1
Ambiente: Planícies Temperadas
Organização: solitário.
Especial: *Coice [Bom, 1d6+4]. Rituais Divinos [3 do 1º círculo, 2 do 2º círculo e 1 do 3º circulo]*

Centauros são uma raça mágica resultante da fusão de um Humano com um cavalo pela vontade dos deuses. Originários da Velha Arcádia, acabaram se tornando muito conhecidos em diversos outros planos pois sua curiosidade os torna aventureiros natos.

Centauros são muito dóceis e sociáveis, exceto quando estão sob a influência de álcool, quando podem se tornar rudes e agressivos. Gostam de boa música (sendo que muitos deles tocam algum instrumento) e adoram caçar, especialmente com lanças ou arco-e-flechas. Centauros gostam dos Elfos, Gnomos, Ninfas, Sátiros e Fadas, e se tornam facilmente amigos das criaturas das florestas.

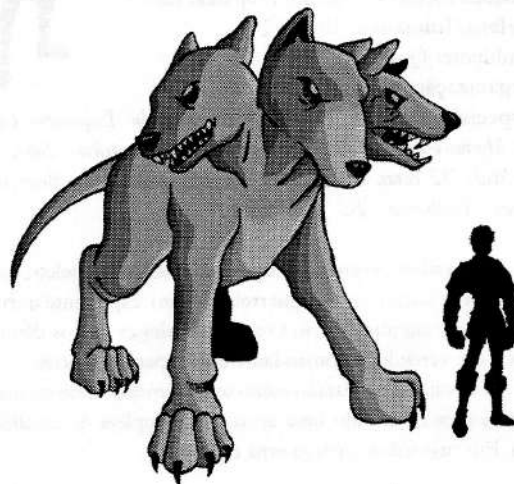
Centauros possuem entre 1,80m e 2m de altura e podem pesar até 500kg. Seu dorso pode variar do branco até o negro, passando por todas as tonalidades possíveis para um cavalo e seu torso segue o padrão humano caucasiano, com todas as variações possíveis.

Um Centauro é muito orgulhoso em relação a quem ele permite que o cavalgue. Pode permitir que mulheres ou crianças montem em seu dorso, mas nunca outros homens.

Cérberus

[Demônio]
PVs/Tamanho: 175/Imenso
FR 11, CON 10, DEX -1, AGI 3,
INT 3, WILL 8, PER 4, CAR 0
Movimentação: 12 casas (solo)
Ataques: Mordida x3 (Heróico [+6]) dano 2d6+8 ou Garras x1 (Superior (+5)] dano 2d6+11.
Defesa/Iniciativa: 10 / +3
Ambiente: Hades
Organização: Único.
Especial: *Imunidade [Fogo, Frio, Eletricidade], Faro [+6], Pele Resistente [IP 5], Imortal.*

Cérberus (Crias de)

[Demônio]
PVs/Tamanho: 75/Enorme
FR 8, CON 6, DEX -2, AGI 3,
INT (A), WILL 6, PER 4, CAR 0
Movimentação: 10 casas (solo)
Ataques: Mordida x3 (Incrível [+4]) dano 1d6+5 ou Garras x1 (Superior (+5)] dano 1d6+8.
Defesa/Iniciativa: 10 / +3
Ambiente: Hades
Organização: solitário ou grupo (1d3+1)
Especial: *Imunidade [Fogo], Faro [+4], Pele Resistente [IP 2]*

O cérberus original é filhote de **Typhon** e **Equidna** e guardião da entrada para o mundo subterrâneo de **Hades**. Ele permite que as almas passem por ele para entrar nos reinos de Hades, mas não deixa nenhuma retornar.

As crias de cérberus são filhotes chocados de ovos do monstro (Cérberus possui algumas características de réptil, herdadas de sua mãe Equidna)Uma das maneiras conhecidas de derrotá-lo é através da música. Alguém com habilidades musicais deve fazer um teste de *Música* contra dificuldade 10 e, se passar, a cria de cérberus ficará paralizado escutando a música.

Um segundo teste fará com que sente e fique prestando atenção na cantiga (sua defesa ficará igual a 6) e um terceiro teste fará com que o cão infernal adormeça.

Chati

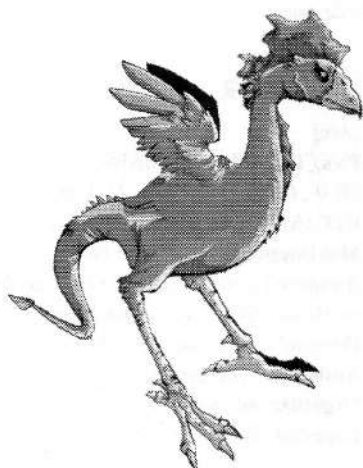
[Animal]
PVs/Tamanho: 5/Médio
FR 1, CON 2, DEX -1, AGI 3, INT (A), WILL 2, PER 2, CAR 0
Movimentação: 10 casas (solo)
Ataques: Mordida x1 (Bom [+2]) dano 1d3+3.
Defesa/Iniciativa: 10 / +2
Ambiente: Planícies Tropicais
Organização: Solitário ou grupos (1d3+1)
Especial: *Faro [+4], Salto [+2]*

Espécie de leopardo que só pode ser encontrado na Afrika. Pode pesar entre 20 e 25kg e chegar a 1m de comprimento. É muito apreciado como animal de estimação dos bárbaros Afrikans, sendo considerado um sinal de status entre eles.

Chokobo

[Ave]
PVs/Tamanho: 17/Médio
FR 2, CON 2, DEX -2, AGI 2, INT (A), WILL 2, PER 3, CAR 0
Movimentação: 10 casas (solo)
Ataques: Bicada x1 (Bom [+2]) dano 1d3+1 ou Esporadas x1 (Normal (+1)] dano 1d6+1
Defesa/Iniciativa: 9 / +2
Ambiente: Planícies Temperadas
Organização: Domesticado ou grupos de 1d3+1
Especial: *Montaria, Saltar [+2].*

Usados como montaria em alguns bolsões de Nova Arcádia, estas aves gigantes são agressivas e difíceis de domesticar quando encontradas na natureza. Podem carregar até 100kg, mas quando estão carregados não podem atacar com suas esporas.

As cores das penas de um chokobo podem variar do amarelo brilhante até o negro, passando por tons azulados, avermelhados ou roxos, de acordo com a região onde eles forem criados.

Ciclope (Pastor)

[Ciclope]
PVs/Tamanho: 10/Médio
FR 1, CON 1, DEX 1, AGI 1, INT 1, WILL 1, PER 0, CAR 1
Movimentação: 6 casas (solo)
Ataques: Clava x1 (Bom [+2]) dano 1d3+1
Defesa/Iniciativa: 8 / +0
Ambiente: Ilhas da Velha Arcádia
Organização: Solitário ou grupos de 2d6+1
Especial: *Nenhum*

Ciclope Enorme

[Ciclope]
PVs/Tamanho: 50/Enorme
FR 6, CON 4, DEX 1, AGI 0, INT 1, WILL 1, PER 0, CAR 0
Movimentação: 10 casas (solo)
Ataques: Clava x1 (Bom [+2]) dano 2d3+7
Defesa/Iniciativa: 9 / +0
Ambiente: Ilhas da Velha Arcádia
Organização: Solitário ou grupos de 1d3+1
Especial: *Arremesso de Pedra [20 casas, +2, 2d6].*

Ciclopes são gigantes nascidos de **Gaia** e **Uranus**. Os três ciclopes mais conhecidos são Brontes, Steropes e Arges, que trabalham como ferreiros para os deuses do Olimpo. Outros ciclopes vagam por Arcádia ou vivem isolados em ilhas no Peloponeso. A maioria deles é bastante selvagem e atacará qualquer intruso assim que detectar a sua presença.

Existem duas raças principais de ciclopes na Velha Arcádia. Os pastores, que vivem próximos da Ilha da Sicília e cuidam de pequenas plantações e criações de carneiros (estes ciclopes, apesar de hostis, não atacarão a menos que sejam provocados) e os Ciclopes Enormes, que vivem nas Ilhas rochosas mais afastadas e são extremamente agressivos com invasores e aventureiros (e atacarão ao menor contato com humanóides).

Ciclope Titã

[Ciclope]
PVs/Tamanho: 300/Colossal
FR 12, CON 8, DEX 1, AGI 2,
INT 1, WILL 2, PER 0, CAR 0
Movimentação: 16 casas (solo)
Ataques: Clava x1 (Bom [+2]) dano 2d6+12
Defesa/Iniciativa: 9 / +1
Ambiente: Ilhas de Neokosmos
Organização: Solitário.
Especial: *Arremesso de Pedra [30 casas, +3, 3d6], Pele Resistente [IP2], Trespassar [6], Resistencia ao Dano Mágico [IP 10].*

Os ciclopes titãs são os remanescentes de uma antiga raça que caminhou pela Terra antes dos Atlantes. Seu tamanho pode chegar a até 30m de altura e sua força é descomunal.

Os ciclopes titãs se alimentam de gado, chegando a consumir um boi inteiro por refeição.

Cobra das Sombras

[Besta Mágica, Incorpóreo]
PVs/Tamanho: 20/Grande
FR (1), CON (3), DEX (1), AGI (5),
INT 1, WILL 2, PER 0, CAR 0
Movimentação: 10 casas (levitação)
Ataques: Picada x1 (Superior [+5]) dano 1d6 (frio)
Defesa/Iniciativa: 12 / +2
Ambiente: Reinos Aztecas
Organização: Solitário ou grupo (1d3+1).
Especial: *Incorpóreo, Camuflagem [+7], Agarrar e Morder, Fraqueza [Vulnerabilidade à Luz, -1 para ataques e dano 1d3/rodada]*

Uma criatura alada criada por Quetzalcoatl para defender suas pirâmides. A Cobra das Sombras, como o nome indica, é formada por sombras e permanece na escuridão aguardando a entrada de invasores, quando ataca de surpresa, envolvendo-se na vítima e aprisionando-a, enquanto usa suas presas para atacar.

A Cobra das Sombras transita entre o plano espiritual e o material, podendo se tornar tangível ou intangível de acordo com o momento (ela pode enroscar-se em uma vítima de maneira bem sólida, ao mesmo tempo em que partes de seu corpo permanecerão etéreas para evitar ataques de outros oponentes, por exemplo).

Cockatrice

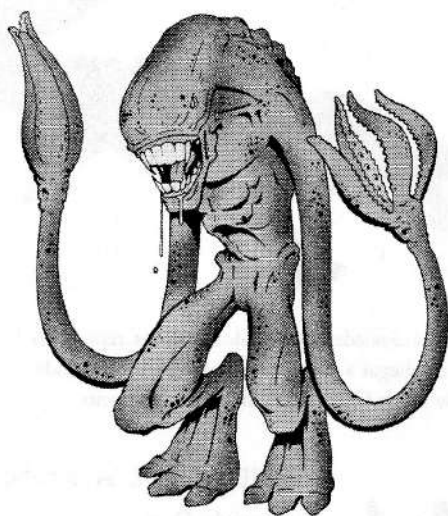
[Besta Mágica]
PVs/Tamanho: 7/Pequeno
FR -1, CON -1, DEX -2, AGI 1,
INT (A), WILL 1, PER 1, CAR 0
Movimentação: 4 casas (solo)
Ataques: Bicada x1 (Normal [+1]) dano 1d3 + Petrificação
Defesa/Iniciativa: 9 / +1
Ambiente: Planícies Temperadas
Organização: grupo (1d3+1).
Especial: *Petrificação.*

Apesar de ser um pássaro, as cockatrices não podem voar. Pesam cerca de 10kg e são extremamente repulsivos. Dizem que são híbridos de galos com serpentes, capazes de transformar carne em pedra através de suas bicadas.

Condor

[Ave]
PVs/Tamanho: 10/Médio
FR 0 , CON 1, DEX -2, AGI 3,
INT (A), WILL 2, PER 5, CAR 1
Movimentação: 16 casas (vôo).
Ataques: Garras x1 (Bom [+2]) dano 2d3 ou Bicada (Bom [+2]) dano 1d3+1.
Defesa/Iniciativa: 10 / +4
Ambiente: Montanhas
Organização: Solitário.
Especial. *Rasante, Erasão.*

Constritor

[Aberração]
PVs/Tamanho: 16-20/Pequeno ou Médio
FR 1, CON 0, DEX 0, AGI 0,
INT 0, WILL 0, PER 1, CAR 1
Movimentação: 6 casas (solo ou escalar)
Ataques: Tentáculos x2 (Normal [+1]) dano 1d3+2 e Mordida [Bom (+2)] dano 1d6+3
Defesa/Iniciativa: 7 / +0
Ambiente: Subterrâneo
Organização: Solitário.
Especial: *Enxergar no Escuro [18 casas], Constrição [1d3+3], Agarrar e Morder.*

Estas criaturas abissais vivem em túneis e áreas subterrâneas e utilizam-se de seus tentáculos para atacar e agarrar suas vítimas, esmagando-as, ou aproveitando que elas estejam aprisionadas para dilacerá-las com suas poderosas mandíbulas. Eles costumam usar suas capacidades de escalar paredes para se fixar no teto ou sobre portas e fazer um ataque surpresa contra suas vítimas.

Coruja

[Ave]
PVs/Tamanho: 6/Miúdo-Médio
FR -1 , CON 0, DEX -1, AGI 3,
INT (A), WILL 2, PER 5, CAR 1
Movimentação: 12 casas (vôo).
Ataques: Garras x1 (Bom [+2]) dano 1d3 ou Bicada (Bom [+2]) dano 1d2.
Defesa/Iniciativa: 10 / +4
Ambiente: Florestas e Montanhas
Organização: Solitário.
Especial. *Enxergar no Escuro [24 casas], Rasante, Evasão.*

Corujas estão entre os familiares preferidos dos magos e feiticeiros da Velha Arcádia. São o símbolo de sabedoria, cultuados por sacerdotes da deusa **Atenas**.

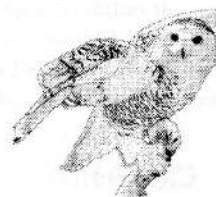
Coruja Gigante

[Besta Mágica]
PVs/Tamanho: 50/Enorme
FR 3 , CON 3, DEX -2, AGI 3,
INT 2, WILL 2, PER 5, CAR 2
Movimentação: 16 casas (vôo).
Ataques: Garras x1 (Incrível [+4]) dano 2d3+3 ou Bicada (Bom [+2]) dano 2d3.
Defesa/Iniciativa: 10 / +4
Ambiente: Florestas e Montanhas
Organização: Solitário.
Especial. *Enxergar no Escuro [36 casas], Rasante.*

As corujas gigantes são aves de rapina noturnas, famosas por atacarem sem fazer nenhum tipo de ruído. Sua visão privilegiada permite a ela escolher seus alvos a distância e mergulhar precisamente sobre sua vítima.

Uma coruja gigante pode chegar a 5m de altura, com envergadura de asas de mais de 10m.

Coruja Mensageira

[Besta Mágica]
PVs/Tamanho: 6/Médio
FR -1 , CON 0, DEX -2, AGI 3,
INT (A), WILL 3, PER 5, CAR 3
Movimentação: 12 casas (vôo)
Ataques: Garras x1 (Fraco [+2]) dano 1d2 ou Bicada (Bom [+2]) dano 1d2.
Defesa/Iniciativa: 10 / +4
Ambiente: Florestas e Montanhas
Organização: Solitário.
Especial. *Enxergar no Escuro [12 casas], Evasão, Transporte Astral [1 dia, Multiverso], Evasão, Localizar Alvo [Destinatário, Multiverso].*

Corujas Mensageiras são criaturas raríssimas, utilizadas pelos magos e feiticeiros para entregar cartas, mensagens, pequenos pacotes ou envelopes. As corujas possuem a capacidade nata de utilizar o Plano Astral para se movimentar, podendo atingir qualquer região do Multiverso em apenas um dia de viagem, não importando a distância entre elas. As corujas podem carregar consigo até 1kg de equipamento.

Cria Vampírica

[Morto-Vivo]
PVs/Tamanho: 29/Média
FR 3 , CON 3, DEX 2, AGI 2,
INT 1, WILL 0, PER 2, CAR 0
Movimentação: 8 casas (solo).
Ataques: Garras x1 (Ótimo [+3]) dano 1d6+3 ou Mordida (Bom [+2]) dano 1d3 + Infecção de zumbi
Defesa/Iniciativa: 9 / +2
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário ou Bando (1d6+1).
Especial. *Imunidades de Morto-vivo, Regeneração [1 PV], Enxergar no Escuro [18 casas], Infecção de Zumbi, Difícil de Afastar [+5].*

As Crias Vampíricas são mortos-vivos criados pelos vampiros para servirem de guarda-costas ou como escravos. São considerados uma forma intermediária entre zumbis e vampiros, mantendo uma parte do seu intelecto, porém obedecendo cegamente às ordens de seu criador.

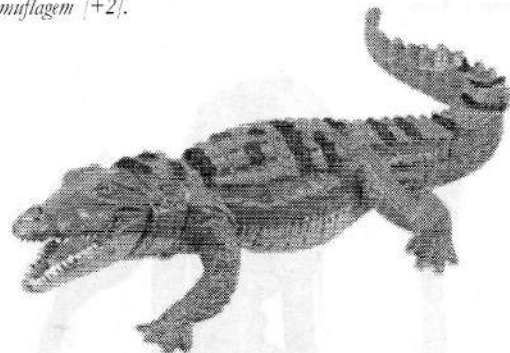
Crias Vampíricas são adversários perigosos. Suas garras são afiadas e sua mordida é capaz de transformar uma pessoa em um zumbi, que ficará sob o domínio do Vampiro Original.

Crocodilo

[Réptil]
PVs/Tamanho: 26/Médio
FR 4, CON 3, DEX -3, AGI 1,
INT (A), WILL 1, PER 3, CAR 0
Movimentação: 4 casas (solo), 8 casas (natação)
Ataques: Mordida x1 (Ótimo [+3]) dano 1d6+3.
Defesa/Iniciativa: 8 / +2
Ambiente: Pântanos
Organização: solitário, casal ou grupo (1d3+1).
Especial: *Enxergar no Escuro [12 casas], Prender a Respiração [10 minutos], Camuflagem Parcial [quando submerso, aparenta ser um pedaço de madeira com dif. 9 para ser detectado], Pele Resistente [IP 2].*

Crocodilos são répteis extremamente perigosos, encontrados nas margens dos principais rios da Afrika.

Crocodilo do Nilo

[Réptil]
PVs/Tamanho: 56/Enorme
FR 6, CON 6, DEX -3, AGI 2,
INT (A), WILL 1, PER 3, CAR 0
Movimentação: 6 casas (solo), 10 casas (natação)
Ataques: Mordida x1 (Ótimo [+2]) dano 2d6 ou Cauda (Ótimo [+3]) dano 1d6+6.
Defesa/Iniciativa: 9 / +2
Ambiente: Pântanos
Organização: Solitário ou grupo (1d3+1).
Especial: *Prender a Respiração [20 minutos], Pele Resistente [IP 3], Camuflagem [+2].*

Este é considerado um dos maiores répteis do Multiverso, podendo chegar a 10m de comprimento. Sua mandíbula poderosa pode partir facilmente um homem ao meio.

Cultista de Azatoth

[Humanóide, Demônio]
PVs/Tamanho: 40/Médio
FR 1, CON 1, DEX 1, AGI 1,
INT 3, WILL 4, PER 2, CAR 0
Movimentação: 6 casas (solo)
Ataques: Cajado x1 (Normal [+1]) dano 1d3+1
Defesa/Iniciativa: 8 / +1
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário, Trio ou Coven (3 cultistas + 2d6 imps + 1d3 demônios).
Especial: *Enxergar no Escuro [18 casas], Resistência a Dano Mágico [2d6], Rituais Arkanos [4 do 1º círculo, 4 do 2º círculo, 3 do 3º círculo, 3 do 4º círculo, 2 do 5º círculo e 1 do 6º círculo].*

Os cultistas de Azatoth estão infiltrados no Multiverso com um único propósito: abrir os portais para Tenebras e para o limbo de modo a conjurar o Grande Demônio Azatoth para dominar esta realidade.

D

Demônio - Imp

[Demônio]
PVs/Tamanho: 5/Pequeno
FR 0 , CON 0, DEX 1, AGI 0,
INT 1, WILL 0, PER 2, CAR 0
Movimentação: 6 casas (solo).
Ataques: Tridente x1 (Fraco [0]) dano 1d3+1 ou Mordida x1 (Fraco [0]) dano 1d3
Defesa/Iniciativa: 7 / +1
Ambiente: Inferno
Organização: Bando (3d6+3), Tropa (6d6+20).
Especial. *Enxergar no Escuro [6 casas], Evasão, Imunidade [Fogo].*

Imps são pequenos demônios do tamanho de um gato grande. Parecem com gárgulas e possuem a pele avermelhada, chifres, garras e um rabo pontudo. Utilizam-se de pequenos tridentes como armas de ataque.

Demônio - Sernez

[Demônio]
PVs/Tamanho: 8/Médio
FR 0 , CON 1, DEX 1, AGI 1,
INT 1, WILL 1, PER 2, CAR 0
Movimentação: 6 casas (solo).
Ataques: Garras x1 (Fraco [0]) dano 2d3
Defesa/Iniciativa: 8 / +1
Ambiente: Inferno
Organização: Solitário, Bando (2d6+2) ou Tropa (3d6+6).
Especial. *Imunidade [Fogo], Enxergar no Escuro [6 casas].*

Sernez são demônios menores de Arkanun, que geralmente atuam como "bichos de estimação" de algum demônio maior ou mago poderoso. Sua forma física lembra muito os Imps, porém maiores e mais robustos.

Demônio - Bergahazza

[Demônio]
PVs/Tamanho: 10/Médio
FR 1 , CON 1, DEX 1, AGI 1,
INT 1, WILL 3, PER 2, CAR 0
Movimentação: 6 casas (solo).
Ataques: Garra x1 (Normal [+1]) dano 1d6
Defesa/Iniciativa: 8 / +1
Ambiente: Inferno
Organização: Bando (2d6+2).
Especial. *Imunidade [Fogo], Espetar [1d3], Enxergar no Escuro [12 casas].*

Bergahazza são os demônios mais conhecidos no Multiverso. Dominam Arkanun em quantidade e são liderados por demôniosmais poderosos. São equivalentes aos humanos no Plano de Ark-a-nun.

Demônio - Bergahazza Comandante

[Demônio]
PVs/Tamanho: 30/Médio
FR 3 , CON 3, DEX 1, AGI 4,
INT 4, WILL 4, PER 2, CAR 1
Movimentação: 6 casas (solo). 8 casas (vôo)
Ataques: Chicote x1 (Incrível [+4]) dano 1d6+3
Defesa/Iniciativa: 11 / +3
Ambiente: Inferno
Organização: 1d2 comandantes para cada grupo de 20 demônios Bergahazza.
Especial. *Imunidade [Fogo], Liderança [Bergahazza, At. +1, Def. +1 (max. +1)], Espetar [1d2], Enxergar no Escuro [12 casas], Pele Resistente [IP 1].*

Os Comandantes Bergahazza são guerreiros demoníacos mais experientes, líderes das legiões infernais.

Possuem espinhos em seu corpo escamado, garras e chifres e sua aparência é assustadora. Possuem asas de couro e podem voar se desejarem. Costumam carregar um chicote mágico feito com tripas de demônios de Infernun.

Demônio - Sucubus

[Demônio]
PVs/Tamanho: 28/Médio
FR 2 , CON 2, DEX 2, AGI 3,
INT 2, WILL 3, PER 2, CAR 5
Movimentação: 6 casas (solo), 8 casas (vôo).
Ataques: Garra x1 (Bom [+2]) dano 1d6+2
Defesa/Iniciativa: 10 / +2
Ambiente: Inferno
Organização: Solitário
Especial. *Imunidade [Fogo], Enfeitiçar Pessoas [6x dia, Humanóides do sexo masculino, dif. +3], Transformação Momentânea, Sugestão.*

Demônio - Íncubus

[Demônio]
PVs/Tamanho: 32/Médio
FR 3 , CON 2, DEX 2, AGI 3,
INT 2, WILL 3, PER 2, CAR 5
Movimentação: 6 casas (solo), 8 casas (vôo).
Ataques: Garra x1 (Bom [+2]) dano 1d6+2
Defesa/Iniciativa: 10 / +2
Ambiente: Inferno
Organização: Solitário.
Especial. *Imunidade [Fogo], Enfeitiçar Pessoas [Humanóides do sexo feminino, dif. +3], Transformação Momentânea, Sugestão.*

Sucubus e Íncubus são demônios dos Círculos da Luxúria, que costumam visitar o Multiverso para se aventurarem.

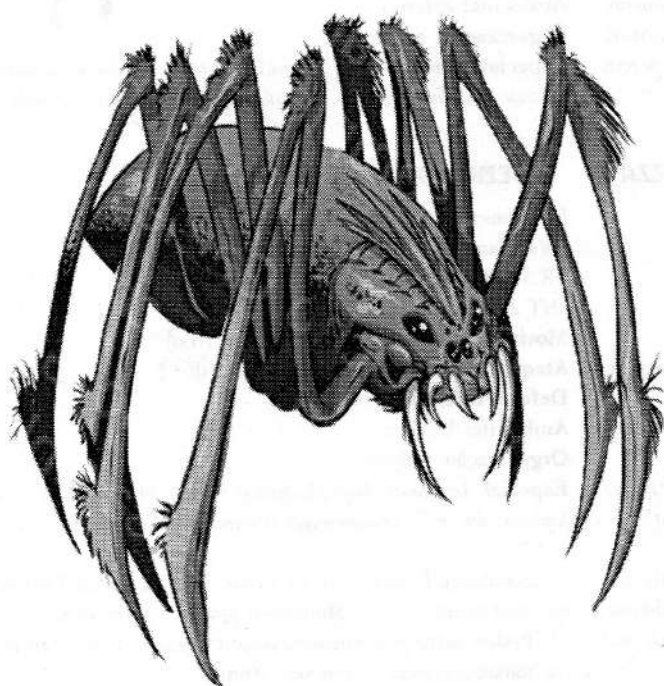
Podem assumir momentaneamente qualquer forma humana ou humanóide para seduzir suas vítimas.

Demônio - Caçador

[Demônio]
PVs/Tamanho: 55/Grande
FR 4 , CON 5, DEX 2, AGI 3,
INT 1, WILL 4, PER 2, CAR 0
Movimentação: 8 (solo), 16 (vôo).
Ataques: Garra x2 (Incrível [+4]) dano 1d6+4 e Chifre x1 [Ótimo (+3)] dano 1d6+4
Defesa/Iniciativa: 10 / +2
Ambiente: Inferno
Organização: Solitário
Especial. *Imunidade [Fogo], Rasante, Pele Resistente [IP 3], Enxergar no Escuro [24 casas].*

Os Demônios Caçadores são as criaturas que inspiraram os gárgulas nas Igrejas Medievais. Possuem a pele recoberta por escamas avermelhadas, olhos dourados e asas de couro.

Demônio - Daemon

[Demônio]
PVs/Tamanho: 75/Grande
FR 5 , CON 5, DEX 2, AGI 4,
INT 4, WILL 5, PER 2, CAR 0
Movimentação: 6 casas (solo), 12 casas (vôo).
Ataques: Garra x2 (Incrível [+4]) dano 1d6+5 e Chifre x1 [Ótimo (+3)] dano 1d6+5
Defesa/Iniciativa: 11 / +3
Ambiente: Inferno
Organização: Solitário
Especial. *Imunidade ao Fogo, Rasante, Pele Resistente [IP 4], Enxergar no Escuro [12 casas].*

Daemons são pouco conhecidos no Multiverso. Em Arkanun eles são os comandantes dos exércitos demoníacos, atuando como frente de batalha e assassinos.

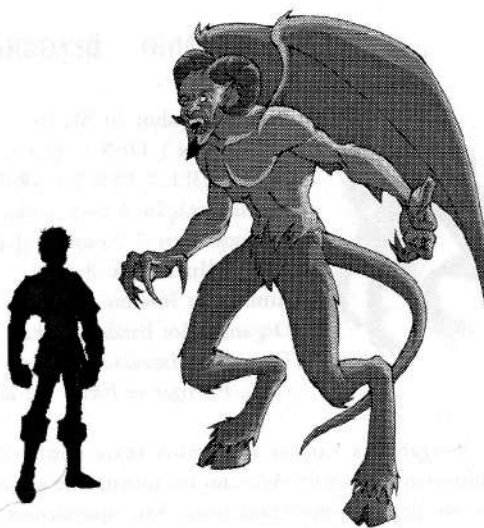
Daemons são bem mais fortes e poderosos que os Bergahazzas, sendo facilmente distinguiveis deles. Podem chegar a 3m de altura e 500kg de peso.

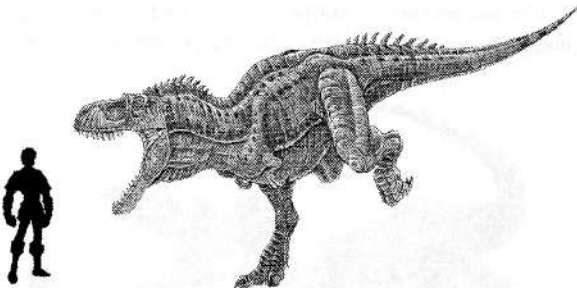
Suspeitam-se que alguns destes demônios fundaram Escolas de Magia e Ocultismo na Terra.

Demonio-Aranha

[Demônio]
PVs/Tamanho: 125/Enorme
FR 7 , CON 7, DEX 2, AGI 3,
INT 1, WILL 5, PER 2, CAR 0
Movimentação: 8 casas (solo), 6 casas (teia).
Ataques: Garras x2 (Ótimo [+3]) dano 2d3+7 ou Picada x1 (Incrível [+4]) dano 2d3 + veneno
Defesa/Iniciativa: 9 / +2
Ambiente: Inferno
Organização: Solitário
Especial. *Imunidade ao Fogo, Teia [8 casas, 1x a cada 3 rodadas, FR 5], Veneno [3d6/1d6 (dif. 10)], Pele Resistente [IP 2].*

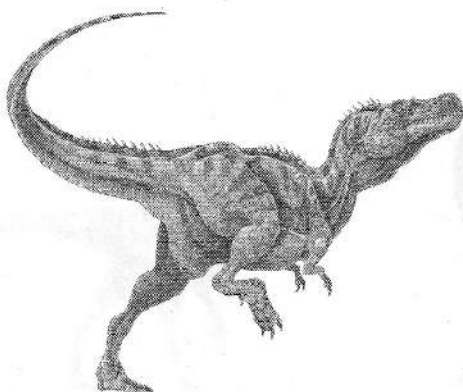
Estes demônios aracnídeos fazem suas moradas nos Penhascos Sombrios mas ocasionalmente são recrutados por necromânticos para servirem aos exércitos de Halzazee nas batalhas de Germania.

Seu corpo pode chegar a até 4m de envergadura e pesar creca de duas toneladas; suas garras são capazes de rasgar um homem ao meio com um só golpe.

Dinossauro - Albertossauro

[Dinossauro]
PVs/Tamanho: 60/Enorme
FR 6 , CON 5, DEX -2, AGI 2,
INT (A), WILL 2, PER 3, CAR 0
Movimentação: 8 casas (solo).
Ataques: Mordida x1 (Incrível [+4]) dano 2d6+4.
Defesa/Iniciativa: 9 / +2
Ambiente: Planícies Quentes
Organização: Solitário.
Especial. *Pele Resistente [IP 2], Engolir [Pequeno]*

Um parente menor do Tiranosaurus, o Albertosaurus podia chegar a 9m de comprimento e possuía cerca de 60 dentes afiados em sua boca, aproximadamente do tamanho de bananas

Dinossauro - Alectrossauro

[Dinossauro]
PVs/Tamanho: 45/Grande
FR 3 , CON 4, DEX -2, AGI 2,
INT (A), WILL 2, PER 3, CAR 0
Movimentação: 8 casas (solo).
Ataques: Mordida x1 (Bom[+2]) dano 1d6+3.
Defesa/Iniciativa: 9 / +2
Ambiente: Planícies Quentes
Organização: Solitário.
Especial. *Pele Resistente [IP 1], Montaria.*

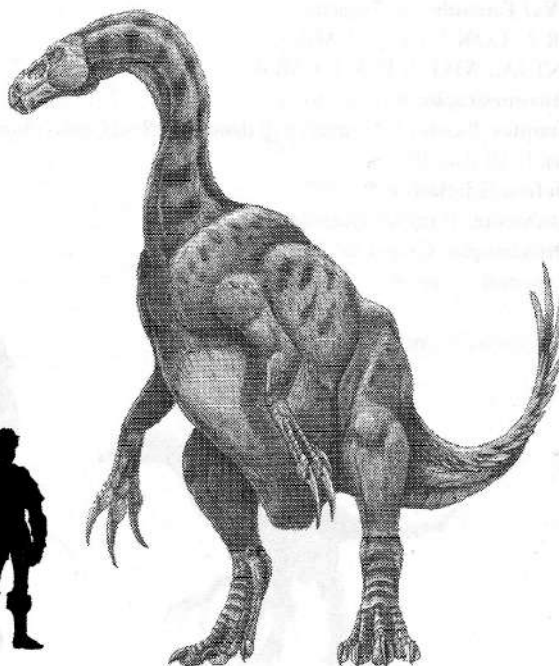
Algumas tribos dos bolsões Pré-Históricos utilizam-se de Alectrossaurus como montaria. Embora carnívoro, ele pode ser domesticado se criado desde o nascimento.

Dinossauro - Alioramus Remotus

[Dinossauro]
PVs/Tamanho: 50/Enorme
FR 4 , CON 4, DEX -2, AGI 2,
INT (A), WILL 1, PER 3, CAR 0
Movimentação: 8 casas (solo).
Ataques: Mordida x1 (Ótimo [+3]) dano 1d6+4.
Defesa/Iniciativa: 9 / +2
Ambiente: Planícies Quentes
Organização: Solitário ou Casal
Especial. *Pele Resistente [IP 2]*

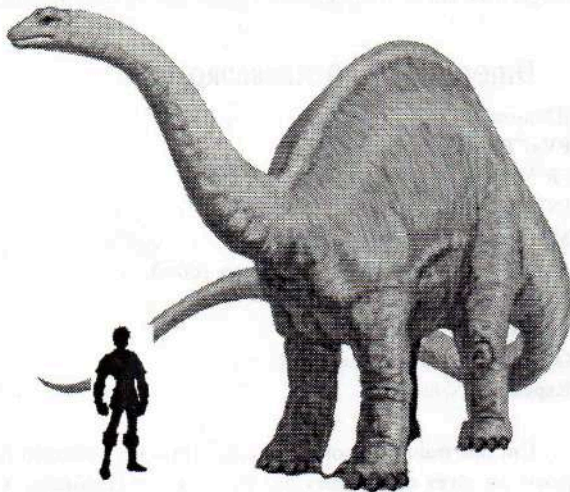
A maior característica deste dinossauro são os seis chifres dispostos em pares na sua cabeça. Pertencem ao mesmo grupo dos Tiranossauros, mas um pouco menor em tamanho, podendo chegar a até 6m de comprimento e pesar mais de uma tonelada.

Dinossauro - Alxassauro Rex

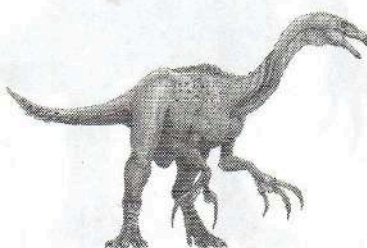
[Dinossauro]
PVs/Tamanho: 50/Enorme
FR 5 , CON 5, DEX -2, AGI 2,
INT (A), WILL 1, PER 2, CAR 0
Movimentação: 10 casas (solo).
Ataques: Bicada x1 (Bom [+2]) dano 1d6+3.
Defesa/Iniciativa: 9 / +2
Ambiente: Planícies Quentes
Organização: Solitário ou Casal
Especial. *Nenhum.*

Um dos maiores dinossauros cujo corpo era recoberto de penas ao invés de escamas dos Bolsões Pré-Históricos. O Alxassaurus é um herbívoro bípede que pode chegar a até 6m de altura e pesar cerca de 2 toneladas. Suas garras se parecem muito com presas de aves de rapina.

Dinossauro - Apatossauro (Brontossauro)

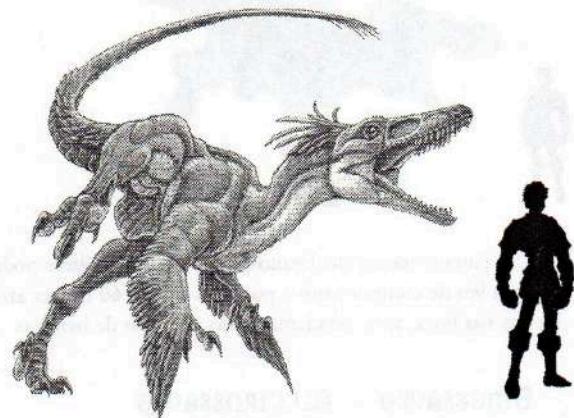
[Dinossauro]
PVs/Tamanho: 150/colossal
FR 9 , CON 4, DEX -3, AGI 0,
INT (A), WILL 0, PER 3, CAR 1
Movimentação: 6 casas (solo).
Ataques: Mordida x1 (Normal [+1]) dano 1d3+1, Pisada (Normal [+1]) dano 2d3+9
Defesa/Iniciativa: 7 / +1
Ambiente: Planícies Quentes
Organização: Solitário ou Casal
Especial. *Pele Resistente [IP 2], Atropelar [2d6], Montaria.*

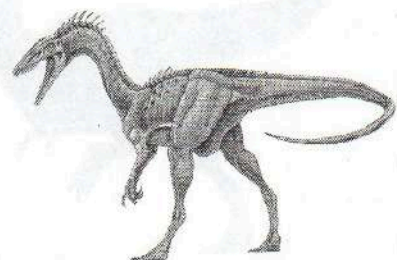
Um dos maiores dinossauros de todo o Multiverso. Apesar do tamanho, é herbívoro e inofensivo.

Dinossauro - Beipiaosauro

[Dinossauro]
PVs/Tamanho: 8/Pequeno
FR 1 , CON 1, DEX -1, AGI 2,
INT (A), WILL 1, PER 3, CAR 0
Movimentação: 6 casas (solo).
Ataques: Bicada x1 (Normal [+1]) dano 1d3+2 ou Garras (Normal [+1]) dano 1d6+1
Defesa/Iniciativa: 9 / +2
Ambiente: Planícies Quentes
Organização: Grupos de 2d6+2
Especial. *Nenhum.*

Apesar da aparência, são herbívoros.

Dinossauro - Buitreraptor

[Dinossauro]
PVs/Tamanho: 45/Enorme
FR 5 , CON 4, DEX -2, AGI 3,
INT (A), WILL 2, PER 3, CAR 0
Movimentação: 10 casas (solo).
Ataques: Mordida x1 (Superior [+5]) dano 2d6+2
Defesa/Iniciativa: 10 / +3
Ambiente: Planícies Quentes
Organização: Solitário ou grupos de 1d3+1
Especial. *Pele Resistente [IP 1], Salto [+2].*

Um dos maiores e mais perigosos Raptors, tinha o corpo coberto de penas e um apetite insaciável por carne.

Dinossauro - Coelophisys

[Dinossauro]
PVs/Tamanho: 7/Pequeno
FR 0 , CON 1, DEX -2, AGI 1,
INT (A), WILL 1, PER 3, CAR 0
Movimentação: 6 casas (solo).
Ataques: Mordida x1 (Normal [+1]) dano 1d3+2.
Defesa/Iniciativa: 8 / +2
Ambiente: Planícies Quentes
Organização: Grupos de caça de 2d6+2
Especial. *Espetar [1d2]..*

Dinossauro - Compsognato

[Dinossauro]
PVs/Tamanho: 4/Miúdo
FR -1 , CON -1, DEX -1, AGI 3,
INT (A), WILL 0, PER 3, CAR 0
Movimentação: 6 casas (solo).
Ataques: Mordida x1 (Normal [+1]) dano 1d3
Defesa/Iniciativa: 10 / +3
Ambiente: Planícies Quentes
Organização: Grupo (3d6+3)
Especial. *Bafo [Veneno, 4 casas, 1d6/1d2, dif. 10], Evasão.*

Os menores dinossauros conhecidos, estas criaturas são carnívoras vorazes e atacam em bando, conseguindo às vezes derrubar presas muitas vezes maiores do que eles.

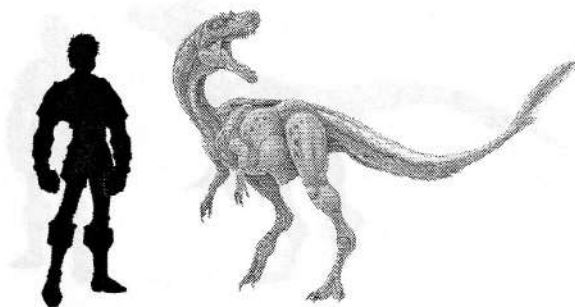
Dinossauro - Daspletossauro

[Dinossauro]
PVs/Tamanho: 50/Enorme
FR 5 , CON 5, DEX -2, AGI 2,
INT (A), WILL 2, PER 3, CAR 0
Movimentação: 8 casas (solo).
Ataques: Mordida x1 (Incrível [+4]) dano 2d6+1.
Defesa/Iniciativa: 9 / +2
Ambiente: Planícies Quentes
Organização: Solitário.
Especial. *Pele Resistente [IP 2], Engolir [Pequeno]*

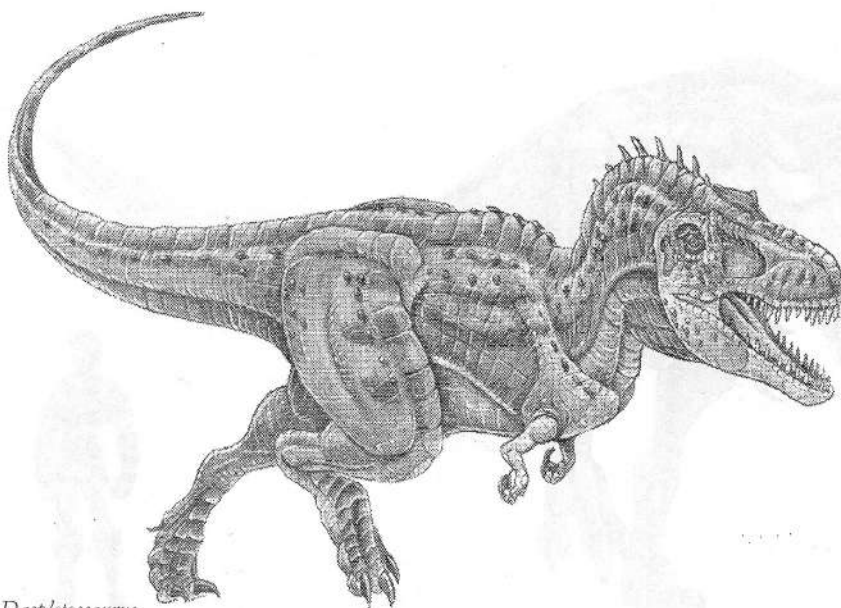
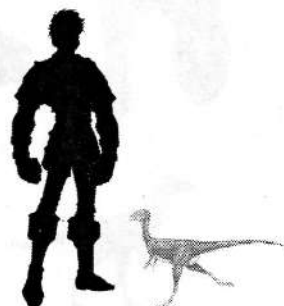
Parente do Tiranossauro, pode chegar a 7m de altura e pesar 2,5 toneladas. Os daspletossaurus vivem em uma ilha localizada ao Sul das Terras Pré-Históricas, habitada também por macacos gigantescos e outros tipos de dinossauro.

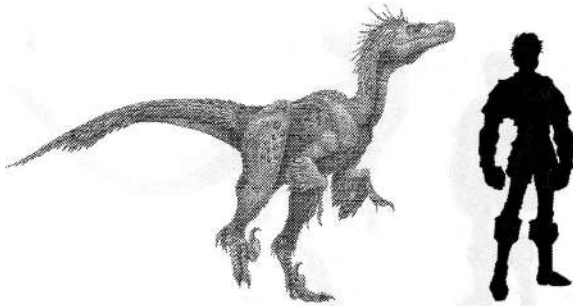
É considerado um dos mais aterradores de todos os dinossauros carnívoros, atacando qualquer criatura que invada seu território.

Dinossauro - Dilong Paradoxo

[Dinossauro]
PVs/Tamanho: 24/Médio
FR 2 , CON 2, DEX -1, AGI 3,
INT (A), WILL 2, PER 3, CAR 0
Movimentação: 10 casas (solo).
Ataques: Mordida x1 (Normal [+1]) dano 1d3+2
Defesa/Iniciativa: 10 / +3
Ambiente: Planícies Quentes
Organização: Solitário ou Grupos de 1d6+3
Especial. *Montaria.*

Os Dilongs são conhecidos nas tribos que vivem em Bolsões Pré-Históricos como uma espécie de montaria para os guerreiros de elite, bem como bárbaros que estejam conectados com a natureza e com a fauna local.

Apesar de carnívoros, estas bestas podem ser domesticadas se forem criadas desde o nacimento. Possuem traços semelhantes a aves como plumagem e garras de águia.Suas penas podem ter diversos tipos de coloração, sendo o azulado e o acizentado os mais comuns. Seus donos costumam pintar estas penas com as cores de suas tribos de maneira ritualística.

Os dilongs são muito musculosos e conseguem carregar cerca de 100kg.

Daspletossaurus

Dinossauro - Dinonico

[Dinossauro]
PVs/Tamanho: 32/Médio
FR 3 , CON 2, DEX 1, AGI 3,
INT (A), WILL 2, PER 3, CAR 1
Movimentação: 10 casas (solo).
Ataques: Mordida x1 (Ótimo [+3]) dano 1d3+3
Defesa/Iniciativa: 10 / +3
Ambiente: Planícies Quentes
Organização: Solitário ou Grupos de 1d6+3
Especial. *Salto [+2].*

Uma versão um pouco mais musculosa do Dilong Paradoxus, o Dinonico é utilizado como montaria apenas pelos mais corajosos, loucos ou pelos que possuem algum modo místico de se comunicar com os dinossauros e dominá-los.

Mais agressivo e mais perigoso que os Dilongs, os Dinonicos costumam atacar pequenos grupos de viajantes quando estão a procura de alimentos, mas não é raro que ataquem animais com muitas vezes o seu tamanho.

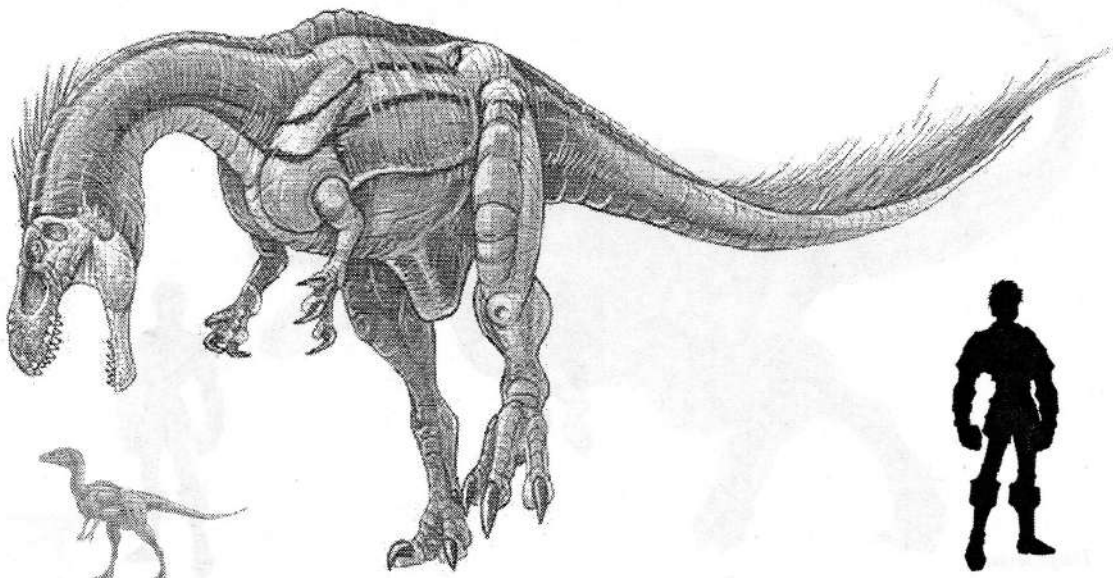
Dinossauro - Eoraptor

[Dinossauro]
PVs/Tamanho: 6/Pequeno
FR 0 , CON 1, DEX 1, AGI 2,
INT (A), WILL 1, PER 2, CAR 0
Movimentação: 6 casas (solo).
Ataques: Mordida x1 (Normal [+1]) dano 1d3+2
Defesa/Iniciativa: 9 / +2
Ambiente: Planícies Quentes
Organização: Solitário ou Grupos de 2d6+2
Especial. *Salto [+2]*

Um dos menores dinossauros da família dos raptores, os Eoraptors atacam em pequenos bandos e de forma surpresa. São extremamente ágeis e traiçoeiros.

Dinossauro - Eotirano

[Dinossauro]
PVs/Tamanho: 55/Enorme
FR 5 , CON 6, DEX 0, AGI 3
INT (A), WILL 2, PER 3, CAR 0
Movimentação: 10 casas (solo).
Ataques: Mordida x1 (Superior [+5]) dano 2d6+5.
Defesa/Iniciativa: 10 / +3
Ambiente: Planícies Quentes
Organização: Solitário.
Especial. *Pele Resistente [IP 2], Engolir [Pequeno], Salto [+2]*

Esta criatura com 6m de comprimento e traços de aves é rápida, feroz e extremamente mortal. Felizmente é um exemplar raro.

Dinossauro - Espinossauro

[Dinossauro]
PVs/Tamanho: 42/Enorme
FR 4 , CON 4, DEX -2, AGI 2,
INT (A), WILL 2, PER 3, CAR 1
Movimentação: 8 casas (solo).
Ataques: Mordida x1 (Ótimo [+3]) dano 1d6+2
Defesa/Iniciativa: 9 / +2
Ambiente: Planícies Quentes
Organização: Solitário ou Grupos de 1d6+3
Especial. *Pele Resistente [IP 1], Bafo 3x ao dia [veneno, cone 6 casas, 2d6/1d6, dif. 10].*

O Espinossauro possui uma característica muito particular: devido a sua alimentação: até três vezes ao dia ele é capaz de liberar um bafo mal cheiroso capaz de nausear suas vítimas e atordoá-las, deixando-as à sua mercê.

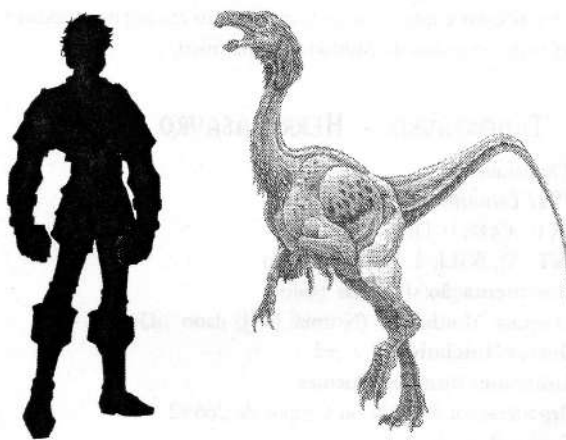
Dinossauro - Eustreptospondilo

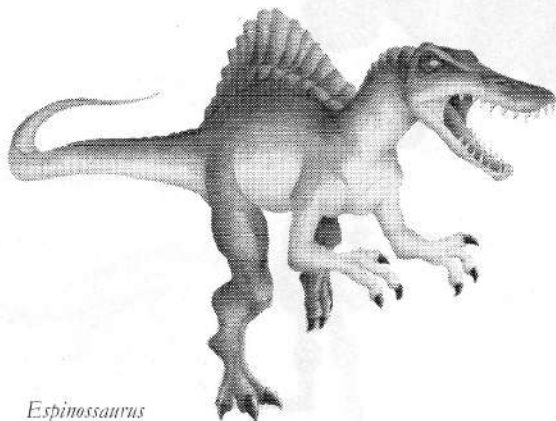
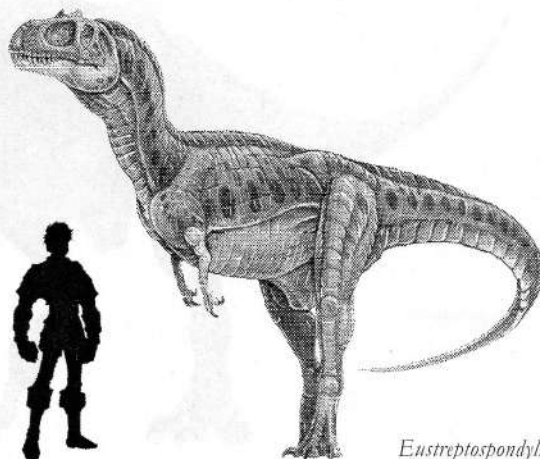
[Dinossauro]
PVs/Tamanho: 40/Enorme
FR 5 , CON 5, DEX -2, AGI 2,
INT (A), WILL 2, PER 3, CAR 1
Movimentação: 8 casas (solo).
Ataques: Mordida x1 (Bom [+2]) dano 2d6+2
Defesa/Iniciativa: 9 / +2
Ambiente: Planícies Quentes
Organização: Solitário ou Grupos de 1d6+3
Especial. *Pele Resistente [IP 1], Montaria.*

Este dinossauro com cerca de 5m de comprimento é um parente distante do Tiranossauro, que habitou as Ilhas Britânicas no período pré-histórico.

Existem lendas a respeito destas criaturas serem utilizadas como montaria por algumas tribos bárbaras de Bolsões primitivos.

Dinossauro - Falcario

[Dinossauro]
PVs/Tamanho: 20/Médio
FR 2 , CON 1, DEX -1, AGI 4,
INT (A), WILL 1, PER 3, CAR 0
Movimentação: 10 casas (solo).
Ataques: Bicada x1 (Bom [+2]) dano 1d3+2
Defesa/Iniciativa: 11 / +3
Ambiente: Planícies Quentes
Organização: Solitário ou Grupos de 2d6+2
Especial. *Salto [+2].*

Dinossauro que de alguma maneira também é um parente distante das aves, o Falcarius recebeu este nome por causa de seu bico na forma de foice (*Falcarius*, em latim).

São fracos e pequenos demais para servirem de montaria, mas perigosos e agressivos como oponentes. Alimentam-se de frutas e de pequenos roedores, mas quando ameaçados, podem se organizar em grupos de caça e atacar alvos muitas vezes maiores que seu próprio tamanho.

Espinossaurus

Eustreptospondylus

Dinossauro - Gorgosauro

[Dinossauro]
PVs/Tamanho: 60/Enorme
FR 8 , CON 7, DEX -2, AGI 2,
INT (A), WILL 2, PER 3, CAR 0
Movimentação: 8 casas (solo).
Ataques: Mordida x1 (Superior [+5]) dano 2d6+6
Defesa/Iniciativa: 9 / +3
Ambiente: Planícies Quentes
Organização: Solitário ou Casal
Especial. *Pele Resistente [IP 2], Engolir [Pequeno]*

Gorgosauro significa "Lagarto terrível". Este monstro de 2,5 toneladas e quase 8m de comprimento era um dos predadores mais perigosos do Mundo Pré-Histórico.

Dinossauro - Herrerasauro

[Dinossauro]
PVs/Tamanho: 9/Pequeno
FR 0 , CON 0, DEX -2, AGI 2,
INT (A), WILL 1, PER 2, CAR 0
Movimentação: 10 casas (solo).
Ataques: Mordida x1 (Normal [+1]) dano 1d3+2
Defesa/Iniciativa: 9 / +2
Ambiente: Planícies Quentes
Organização: Solitário ou Grupos de 2d6+2
Especial. *Salto [+2]*

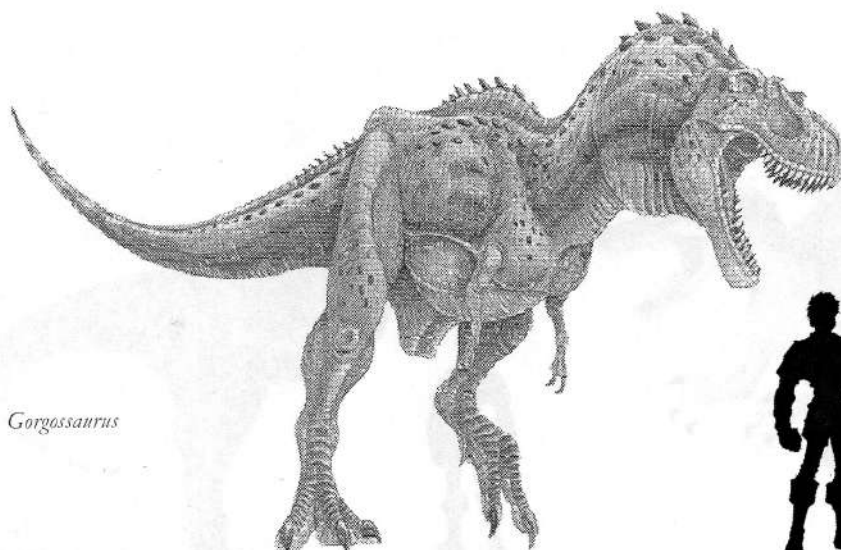
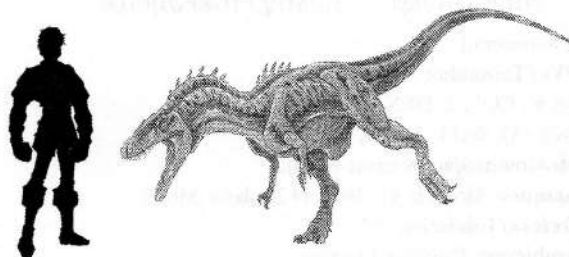
Estes dinossauros possuem cerca de 2m de comprimento e pesam 100kg. Apesar do tamanho, eram muito leves e rápidos, pois possuíam ossos com buracos (chamados Fenestras) para reduzir seu peso. Apesar de carnívoro, ele se alimenta apenas de pequenos répteis e mamíferos, podendo eventualmente atacar seres humanos se for provocado.

Dinossauro - Herrerasauro Ischigu

[Besta Mágica]
PVs/Tamanho: 20/Médio
FR 2 , CON 2, DEX - 1, AGI 2,
INT (A), WILL 2, PER 3, CAR 0
Movimentação: 10 casas (solo).
Ataques: Mordida x1 (Ótimo [+3]) dano 2d3 ou Garras x2 (Ótimo [+3]) dano 1d6+2.
Defesa/Iniciativa: 9 / +2
Ambiente: Planícies Quentes
Organização: Solitário ou Grupos de 1d3+2
Especial. *Salto [+2], Imunidade ao Fogo, Bafo 5x ao dia [Fogo, cone de 6/6 casas, 3d6, dif. 10].*

Este dinossauro foi criado como resultado de experimentos de magos alquimistas e ovos de raptores. Capaz de soltar um Bafo de Fogo até 5 vezes ao dia (com intervalo de 5 rodadas entre eles). O Ishigu gosta de viver próximo de vulcões.

Como resultado da mutação alquímica, este lagarto possui as escamas avermelhadas ou alaranjadas.

Apesar de muito forte, os espinhos em seu dorso tornam o Ishigu impossível de ser transformado em montaria. Mas mesmo se os espinhos fossem serrados, seu caráter agressivo ainda o tornaria impossível de ser domesticado.

Herrerassauro

Gorgossaurus

Dinossauro - Iguanodonte

[Dinossauro]
PVs/Tamanho: 50/Enorme
FR 5 , CON 7, DEX -2, AGI 1,
INT (A), WILL 2, PER 3, CAR 0
Movimentação: 6 casas (solo).
Ataques: Mordida x1 (Bom [+2]) dano 1d3+2
Defesa/Iniciativa: 8 / +2
Ambiente: Planícies Quentes
Organização: Solitário ou Manada (2d6+2)
Especial. *Pele Resistente [IP 1], Atropelar [2d6]*

O Iguanodonte é um dos grandes dinossauros herbívoros. Apesar do tamanho enorme, é dócil e pode ser utilizado como montaria ou para tração.

Dinossauro - Microraptor

[Dinossauro]
PVs/Tamanho: 5/Pequeno
FR -1 , CON 0, DEX -2, AGI 3,
INT 0, WILL 0, PER 3, CAR 1
Movimentação: 6 casas (solo), 8 casas (vôo).
Ataques: Bicada x1 (Normal [+1]) dano 1d3
Defesa/Iniciativa: 10 / +3
Ambiente: Planícies Quentes
Organização: Solitário ou Grupo (3d6+3)
Especial. *Nenhum.*

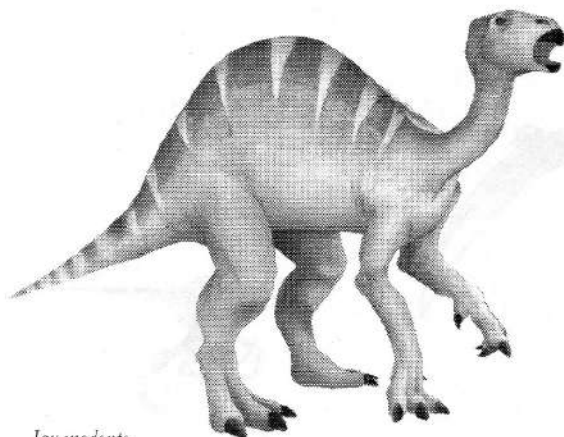
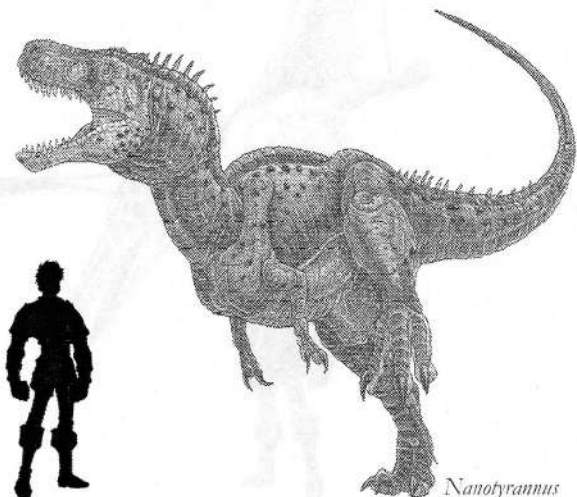
Híbrido de réptil e ave, estas criaturas carnívoras possuem uma plumagem muito bela e multicolorida. Por sua raridade, ovos desta criatura podem chegar a 5.000gp nos bazares de Arcádia.

Considerado um dos dinossauros mais inteligentes, o Microraptor pode ser treinado para se tornar um familiar sem grandes dificuldades.

Dinossauro - Nanotyranno

[Dinossauro]
PVs/Tamanho: 50/Enorme
FR 6 , CON 5, DEX -2, AGI 2,
INT (A), WILL 2, PER 3, CAR 0
Movimentação: 8 casas (solo).
Ataques: Mordida x1 (Incrível [+4]) dano 2d6+4
Defesa/Iniciativa: 9 / +2
Ambiente: Planícies Quentes
Organização: Solitário ou Casal
Especial. *Pele Resistente [IP 2], Engolir [Pequeno], Atropelar [2d6+6]*

Uma versão menor, porém mais musculosa do Tiranossauro, que vive nos pântanos dos Bolsões Pré-Históricos. Possui o corpo coberto de espinhos, que impedem qualquer aventureiro de usá-lo como montaria.

Ele é uma criatura bem agressiva, territorialista e ciumenta, que não hesitará em atacar quem invadir seus territórios.

Iguanodonte *Nanotyrannus*

Dinossauro - Oviraptor

[Dinossauro]
PVs/Tamanho: 6/Pequeno
FR 0 , CON 1, DEX 0, AGI 3,
INT (A), WILL 0, PER 3, CAR 1
Movimentação: 8 casas (solo).
Ataques: Mordida x1 (Bom [+2]) dano 1d3
Defesa/Iniciativa: 10 / +3
Ambiente: Planícies Quentes
Organização: Solitário ou Grupo (3d6+3)
Especial. *Salto [+2]*

Conhecido como "Ladrão de Ovos", este pequeno dinossauro se alimenta basicamente de ovos dos dinossauros maiores, roubando-os de seus ninhos.

Eventualmente ele ataca pequenos roedores e répteis quando está com muita fome ou quando não há ovos disponíveis. Os Oviraptors são muito ágeis e velozes, preferindo fugir ao menor sinal de perigo do que enfrentar seus predadores (que são muitos, já que a presença de um destes por perto indica que os ninhos estão ameaçados!).

Dinossauro - Pteranodonte

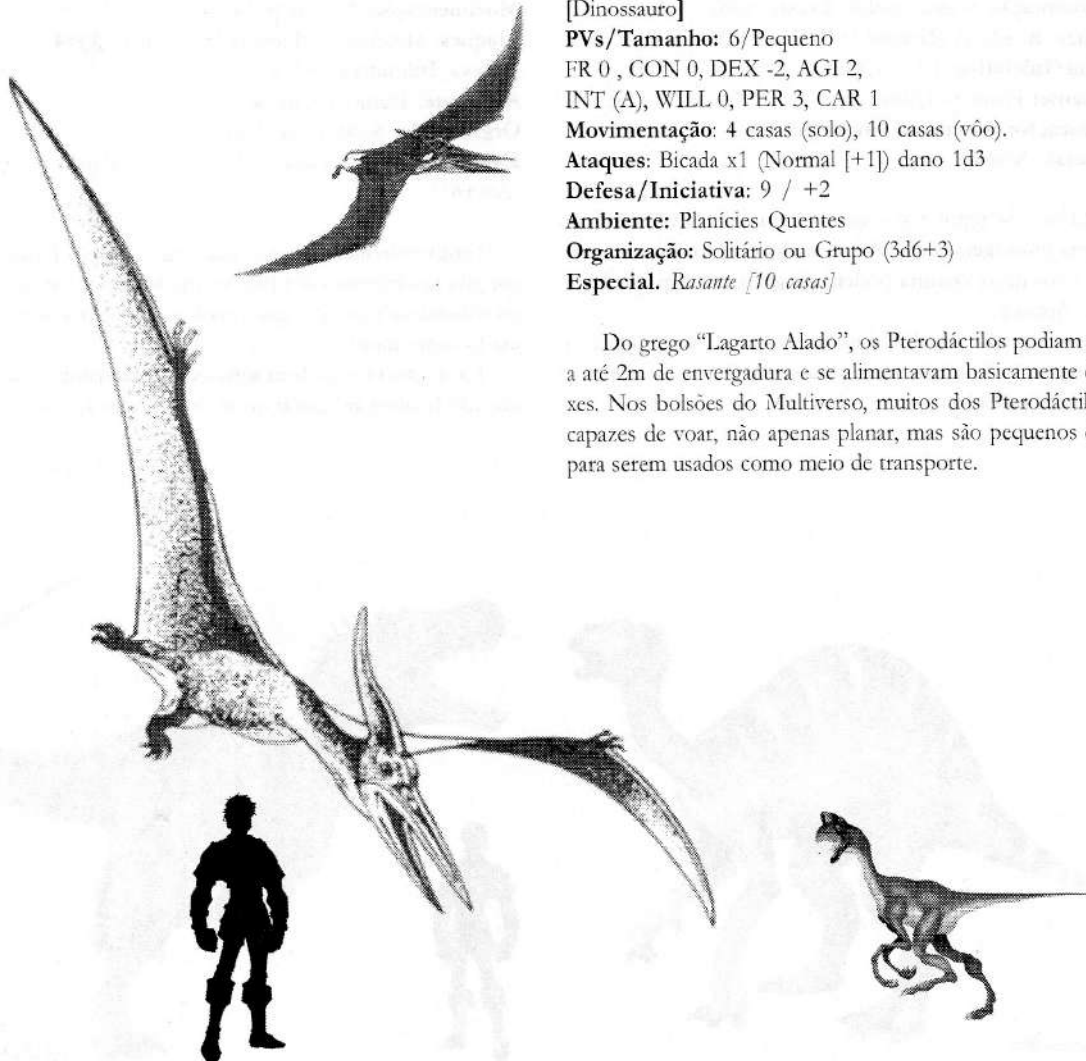
[Dinossauro]
PVs/Tamanho: 25/Grande
FR 2 , CON 1, DEX -1, AGI 2,
INT (A), WILL 0, PER 3, CAR 1
Movimentação: 4 casas (solo), 16 casas (vôo).
Ataques: Bicada x1 (Normal [+1]) dano 1d3+2
Defesa/Iniciativa: 9 / +2
Ambiente: Planícies Quentes
Organização: Solitário ou Casal
Especial. *Rasante, Montaria*

O maior dos répteis alados, os Pteranodontes podiam chegar facilmente aos 10m de envergadura, o suficiente para carregar um aventureiro que fosse louco o suficiente para cavalgá-lo.

Embora na Terra os Pteranodontes não tivessem força para carregar mais do que 10kg, em muitos Bolsões Pré-Históricos os Pteranodontes possuem capacidade de carga muito maior, e também são capazes de voar ao invés de apenas planar.

Dinossauro - Pterodáctilo

[Dinossauro]
PVs/Tamanho: 6/Pequeno
FR 0 , CON 0, DEX -2, AGI 2,
INT (A), WILL 0, PER 3, CAR 1
Movimentação: 4 casas (solo), 10 casas (vôo).
Ataques: Bicada x1 (Normal [+1]) dano 1d3
Defesa/Iniciativa: 9 / +2
Ambiente: Planícies Quentes
Organização: Solitário ou Grupo (3d6+3)
Especial. *Rasante [10 casas]*

Do grego "Lagarto Alado", os Pterodáctilos podiam chegar a até 2m de envergadura e se alimentavam basicamente de peixes. Nos bolsões do Multiverso, muitos dos Pterodáctilos são capazes de voar, não apenas planar, mas são pequenos demais para serem usados como meio de transporte.

Dinossauro - Shuvuuia Deserti

[Dinossauro]
PVs/Tamanho: 5/Pequeno
FR -1 , CON 0, DEX -2, AGI 0,
INT (A), WILL 0, PER 3, CAR 1
Movimentação: 4 casas (solo), 6 casas (vôo).
Ataques: Bicada x1 (Normal [+1]) dano 1d3
Defesa/Iniciativa: 7 / +1
Ambiente: Planícies Quentes
Organização: Solitário ou Grupo (3d6+3)
Especial. *Nenhum*

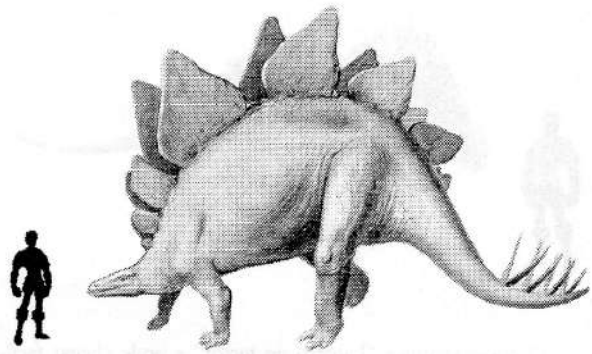
O Shuvuuia é uma espécie de pássaro pré-histórico que vive em alguns bolsões selvagens. Sua carne é muito apreciada entre as tribos que vivem nestes bolsões e muitas vezes é caçado vivo, para mais tarde ser abatido e servido como iguaria nas cidades metropolitanas de Nova Arcádia.

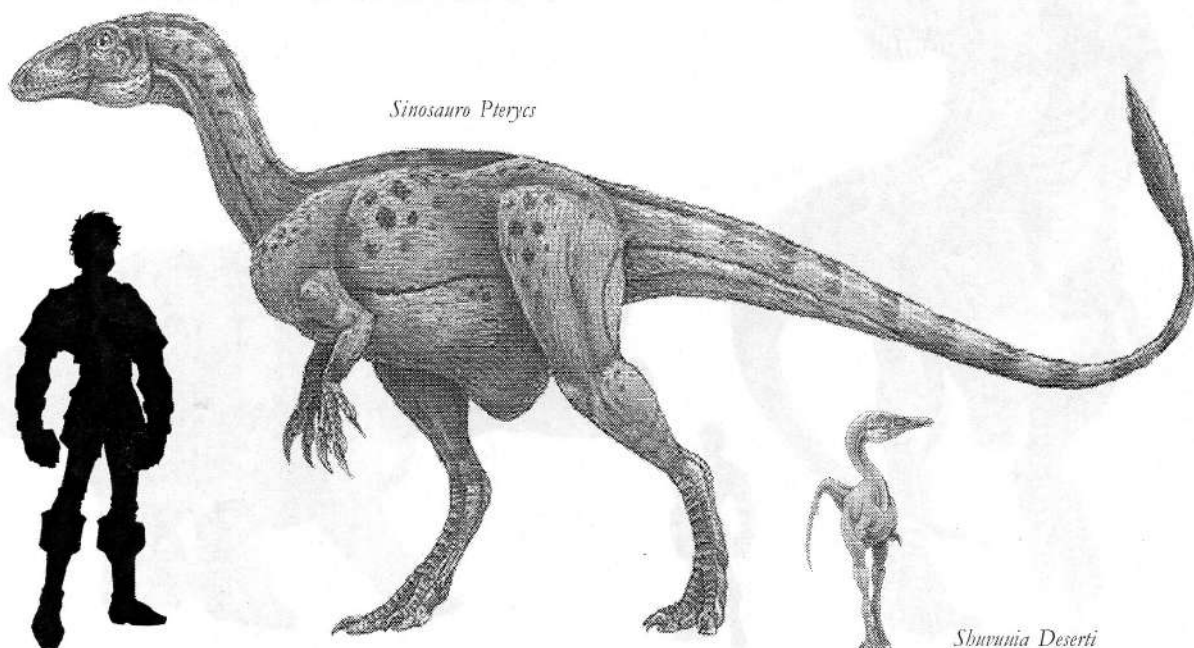
Dinossauro - Sinosauro Pterycs

[Dinossauro]
PVs/Tamanho: 35/Enorme
FR 4 , CON 4, DEX -2, AGI 2,
INT (A), WILL 2, PER 3, CAR 0
Movimentação: 8 casas (solo).
Ataques: Mordida x1 (Ótimo [+3]) dano 2d3+2
Defesa/Iniciativa: 9 / +2
Ambiente: Planícies Quentes
Organização: Solitário ou Grupo (1d6+1)
Especial. *Pele Resistente [IP 1]*

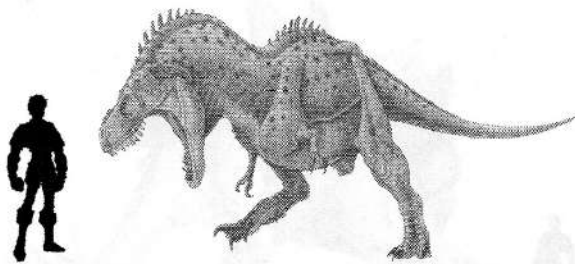
Os Pterys são dinossauros de porte médio, de tamanho intermediários entre os Raptors e os Tiranossauros. Com o treinamento adequado, podem se tornar valiosas montarias.

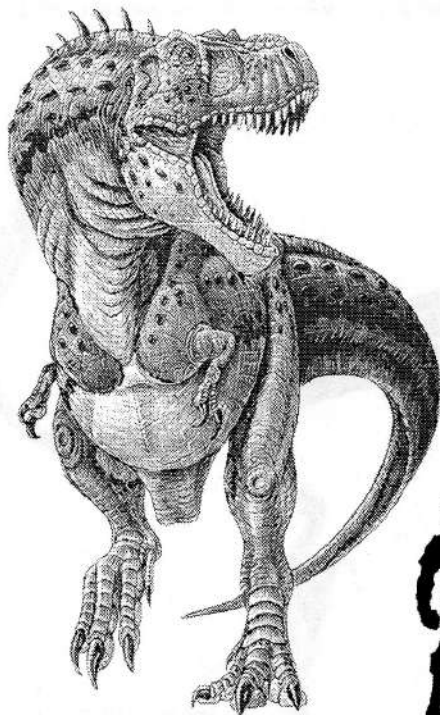
Dinossauro - Stegosaurus

[Dinossauro]
PVs/Tamanho: 65/Enorme
FR 8 , CON 7, DEX -3, AGI 1,
INT (A), WILL 1, PER 3, CAR 1
Movimentação: 6 casas (solo).
Ataques: Mordida x1 (Normal [+1]) dano 1d3 ou Espinhos na cauda (Ótimo [+3]) dano 2d3+8
Defesa/Iniciativa: 8 / +2
Ambiente: Planícies Quentes
Organização: Solitário ou Manada (2d6+2)
Especial. *Pele Resistente [IP 2], Atropelar [2d6]*

O Estegossauro é um dos dinossauros mais famosos e reconhecíveis de todos os que habitam os Bolsões Pré-Históricos. Relativamente dócil, este tanque de guerra poderia até ser usado como animal de estimação, não fosse seu tamanho, mas também é capaz de causar grandes estragos se for provocado ou se seus filhotes estiverem em perigo.

Os espinhos de sua cauda podem trespassar as armaduras mais poderosas de pele dos outros dinossauros com facilidade.

Sinosauro Pterycs
Shuvuuia Deserti

Dinossauro - Tarbossauro

[Dinossauro]
PVs/Tamanho: 55/Enorme
FR 8 , CON 7, DEX -2, AGI 2,
INT (A), WILL 2, PER 3, CAR 0
Movimentação: 8 casas (solo).
Ataques: Mordida x1 (Bom [+2]) dano 2d6+6
Defesa/Iniciativa: 9 / +2
Ambiente: Planícies Quentes
Organização: Solitário ou Casal
Especial. *Pele Resistente [IP 3], Engolir [Pequeno]*

O nome significa "Lagarto do terror" e pode chegar facilmente aos 10m de comprimento e 5 toneladas de peso. Este monstro era encontrado na Terra nos territórios onde hoje está a China, mas no Multiverso, ele habita algumas regiões pré-históricas, onde chega a ser confundido muitas vezes com o T-Rex.

Possui uma coloração esverdeada em suas escamas, semelhante à do crocodilo. O Tarbossauro possui talvez uma das couraças mais resistentes de todos os dinossauros.

Dinossauro - Tiranossauro rex

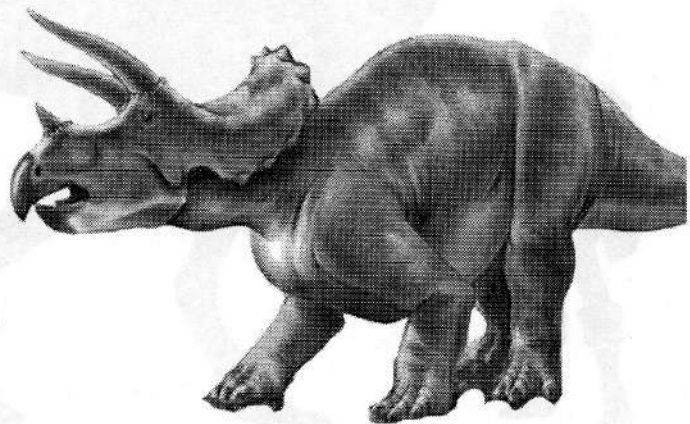
[Dinossauro]
PVs/Tamanho: 75/Enorme
FR 9 , CON 7, DEX -3, AGI 3,
INT (A), WILL 2, PER 3, CAR 0
Movimentação: 10 casas (solo).
Ataques: Mordida x1 (Superior [+5]) dano 2d6+6
Defesa/Iniciativa: 10 / +3
Ambiente: Planícies Quentes
Organização: Solitário ou Casal
Especial. *Pele Resistente [IP 2], Engolir [Médio]*

Medindo entre 10 e 12m e pesando entre 6,5 e 7 toneladas, este monstro aterrorizante é, sem dúvida nenhuma, o mais assustador e perigoso de todos os dinossauros do Multiverso.

Apesar do tamanho, ele pode ser considerado uma criatura ágil e rápida, capaz de dilacerar praticamente qualquer coisa que se movimente com sua poderosa mandíbula.

Dinossauro - Triceratops

[Dinossauro]
PVs/Tamanho: 75/Enorme
FR 6 , CON 5, DEX -3, AGI 2,
INT (A), WILL 2, PER 1, CAR 1
Movimentação: 8 casas (solo).
Ataques: Chifre x1 (Superior [+5]) dano 2d6+6
Defesa/Iniciativa: 9 / +1
Ambiente: Planícies Quentes
Organização: Solitário, Casal ou Manada (1d6+2)
Especial. *Carapaça [IP 3/ 5 frontal], Carga [8 casas]*

O Triceratops (cujo nome significa cabeça com três chifres) é um poderoso herbívoro cujo corpo é revestido por uma carapaça de osso extremamente resistente e que possui três chifres em seu crânio, que usa como principal arma de ataque.

Dinossauro - Unenlagia

[Dinossauro]
PVs/Tamanho: 10/Médio
FR 0 , CON 0, DEX -2, AGI 2,
INT (A), WILL 0, PER 3, CAR 1
Movimentação: 6 casas (solo).
Ataques: Bicada x1 (Normal [+1]) dano 1d3
Defesa/Iniciativa: 9 / +2
Ambiente: Planícies Quentes
Organização: Solitário ou Grupo (3d6+3)
Especial. *Nenhum*

O nome Unenlagia significa "meio-pássaro" e é usado para definir esta estranha raça de dinossauros que habita a Ilha de Madagascar, em um Bolsão intermediário entre a Afrika e os Reinos Pré-Históricos.

Dinossauro - Velociraptor

[Dinossauro]
PVs/Tamanho: 25/Médio
FR 2 , CON 2, DEX -1, AGI 3,
INT (A), WILL 2, PER 3, CAR 1
Movimentação: 8 casas (solo).
Ataques: Garras x2 (Incrível [+4]) dano 1d6+2
Defesa/Iniciativa: 10 / +3
Ambiente: Planícies Quentes
Organização: Solitário ou Grupo (3d6+3)
Especial. *Sentidos Aguçados [+5], Salto [+2], Rasgar [+1d6].*

Velociraptors são dinossauros bípedes, esguios, de pernas musculosas e fortes terminando em garras afiadíssimas, que caçam nas savanas dos Bolsões Pré-Históricos.

Possuem aproximadamente a altura e peso de um ser humano, mas são muito mais musculosos e ágeis.

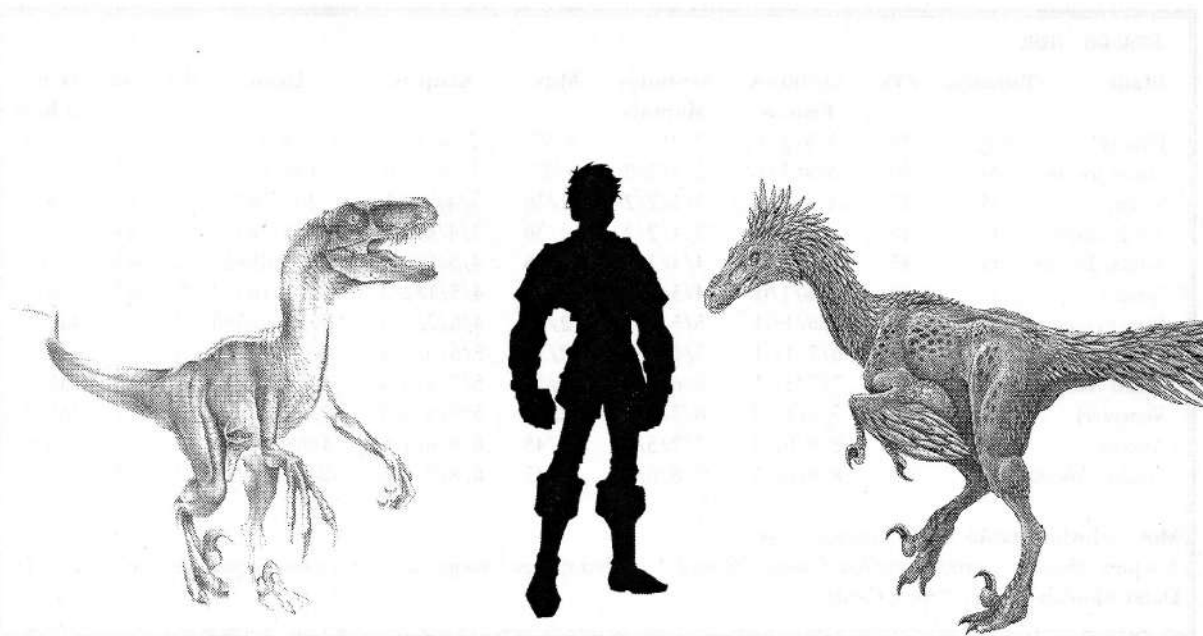
Doppelganger

[Humanóide]
PVs/Tamanho: 22/Médio
FR 1 , CON 1, DEX 1, AGI 3,
INT 2, WILL 2, PER 1, CAR 1
Movimentação: 6 casas (solo).
Ataques: Briga x1 (Ótimo [+3]) dano 1d6+1
Defesa/Iniciativa: 10 / +2
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário ou Gangue (1d3+1)
Especial. *Sentir [Pensamentos, 12 casas], Mudar de Forma [1 rodada, infinito].*

Um Doppelganger é um ser bizarro, capaz de assumir com perfeição a forma e aparência de qualquer pessoa que já tenha visto. Em sua forma natural, ele se assemelha a uma criatura cuja pele possui a textura de uma borracha envelhecida, esbranquiçada e desprovido de pelos; seus olhos são grandes e negros, sem pupila. apesar da aparência frágil, são fortes e extremamente ágeis e rápidos.

Um Doppelganger pode imitar com perfeição qualquer humanóide bípede que já tenha visto, com altura variando entre 1,20 e 2,40m de altura (embora seu peso não mude, o que pode servir como uma maneira de descobrir seu disfarce).

Descobrir a identidade de um Doppelganger é muito difícil. Um oponente precisaria passar em um Teste de PER vs. dif. 14 para distinguir um Doppelganger de uma pessoa que ele conheça. Para "indivíduos genéricos", é simplesmente impossível fazer qualquer distinção. Isto se deve ao fato do Doppelganger Sentir Pensamentos e buscar na mente das pessoas ao seu redor indicações sobre detalhes de como a vítima que está transformada se move ou se comporta.

Um Doppelganger pode permanecer na forma desejada pelo tempo que desejar. Mudanças entre formas demoram uma rodada para serem realizadas.

Dragões

Os dragões estão entre os seres mais perigosos de todo o Multiverso. Praticamente todas as culturas possuem resquícios ou citações a dragões, sejam eles cromáticos ou metálicos.

Dragão Azul

Dragões azuis vivem em desertos e outros locais quentes, de preferência com muita areia. Eles utilizam-se da disposição de suas escamas para absorver o calor ao seu redor e transformá-lo em eletricidade estática, que canalizam para projetar perigosas rajadas elétricas, como seu bafo de dragão.

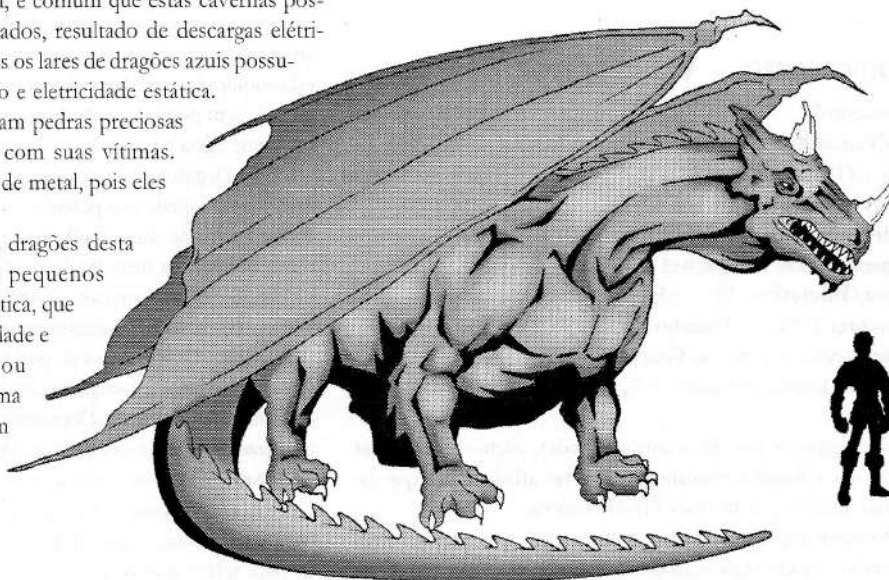
Eles vivem em cavernas subterrâneas que costumam escavar pessoalmente, mas muitos aproveitam estruturas naturais.

Por sua natureza elétrica, é comum que estas cavernas possuam muitos cristais vitrificados, resultado de descargas elétricas sobre a areia. Quase todos os lares de dragões azuis possuem o ar carregado de ozônio e eletricidade estática.

Dragões Azuis colecionam pedras preciosas e artefatos que encontram com suas vítimas. Gostam também de objetos de metal, pois eles conduzem eletricidade.

Quando se movimenta, dragões desta raça produzem estalos e pequenos lampejos devido a carga estática, que aumenta ainda mais com a idade e quando ficam irritados, ou quando estão ameaçando uma vítima. Dragões Azuis gostam de se alimentar de criaturas do deserto, especialmente camelos e outros animais de sangue quente, mas podem ocasionalmente atacar caravanas inteiras e até mesmo oásis e pequenas comunidades do deserto.

Quando não estão nos desertos, dragões azuis gostam de locais onde existam tempestades, especialmente quando acompanhadas de relâmpagos e trovões. É comum encontrá-los sobrevoando estas regiões e banhando-se nos raios elétricos. Dizem que todos os rituais de acasalamento destes dragões envolvem violentas tempestades elétricas.

Especial: *Imunidade [Eletricidade], Bafo [Eletricidade, Linha Reta de 3+1 casa por graduação de idade], Aura de Medo [a partir de Adulto, 1 casa por graduação de idade, WILL 2-4], Enxergar no Escuro [18 casas], Resistência a Dano Mágico [IP igual a graduação de idade].*

Dragão Azul

Idade	Tamanho	PVs	Atributos Físicos	Atributos Mentais	Mov.	Ataques	Dano	IP	Bafo	Dano do Bafo
Filhote	P	25	3/3/2/1	2/2/1/1	9/27	2/3/-/-/-	1d6/-	1	x2	2d6+1
Muito Jovem	M	30	3/4/2/1	2/3/2/2	9/27	3/3/-/-/0	1d6/1d3	2	x2	2d6+2
Jovem	M	35	4/4/2/1	3/3/2/2	12/36	3/4/-/-/1	2d3/1d3	2	x2	3d6
Adolescente	G	40	4/5/2/0	3/4/2/2	12/36	3/4/0/-/2	2d3/1d3	2	x3	3d6+1
Adulto Jovem	G	45	5/5/2/0	4/4/3/3	12/36	4/5/0/-/2	2d3/1d3+1	3	x3	3d6+2
Adulto	E	50	5/6/1/0	4/5/3/3	12/36	4/5/1/2/3	1d6+1/1d3+1	3	x3	4d6
Experiente	E	55	6/6/1/-1	5/5/4/3	12/36	4/6/2/2/3	1d6+1/1d3+1	3	x3	4d6+1
Antigo	E	60	6/7/1/-1	5/6/4/4	12/36	5/6/3/3/4	1d6+1/1d6	4	x3	4d6+2
Muito Antigo	E	65	7/7/1/-1	6/6/4/4	12/36	5/7/4/3/4	1d6+2/1d6	4	x4	4d6+3
Venerável	I	70	7/8/1/-2	6/7/5/4	12/36	5/7/5/3/5	1d6+2/2d3	4	x4	5d6+5
Ancião	I	80	8/8/0/-2	7/7/5/5	15/45	6/8/6/4/5	1d6+2/2d3	5	x4	5d6+6
Grande Ancião	I	90	8/9/0/-2	7/8/6/5	15/45	6/8/7/4/6	2d6/1d6+1	5	x5	5d6+7

Mov - Movimentação: solo e natação / vôo
Ataques: Mordida/Garra/Garra/Asa/Cauda. Um sinal "-" indica que este ataque não está disponível nesta graduação de idade.
Dano: Mordida e Garra / Asa e Cauda.

Dragão Branco

Dragões brancos são tidos como os mais "fracos" entre os dragões, sendoconsiderados pouca coisa mais do que bestas selvagens. Criaturas de sangue gelado, vivem em cavernas subterrâneas muitas vezes enterradas na neve e com muitas estruturas de gelo e cristais. Dragões desta raça possuem um apreço especial por diamantes e outras gemas translúcidas.

Dragões brancos gostam de devorar suas comidas congeladas, normalmente através de seu próprio bafo, mas quando encontram alguma caça em outra condição ou quando matam sua vítima com golpes de garra ou mordida, deixam o corpo enterrado no gelo até que ele atinja a temperatura "ideal". Suas presas costumam ser ursos polares, focas e habitantes dos bolsões árticos. Às vezes também caçam aventureiros atraídos pelos relatos de suas fortunas acumuladas.

Quando pequeno, as escamas de um dragão branco são pequenas, lisas e reflexivas, quase como pequenos cristais de gelo, que vão se tornando mais e mais esbranquiçados a medida que o dragão cresce, tornando-se brancos como a neve quando ele atinge a maturidade.

Dragões brancos são inimigos mortais dos gigantes do gelo, que os caçam para obterem as escamas e dentes a fim de fabricar armas e armaduras.

Especial: *Imunidade [Frio], Bafo [Frio, Cone (2x1) com 3+1 casa de largura por graduação de idade], Aura de Medo [a partir de Adulto, 1 casa por graduação de idade, WILL 2-4], Enxergar no Escuro [18 casas], Resistência a Dano Mágico [IP igual a graduação de idade], Criar Névoa [raio 1 casa por graduação de idade].*

Dragão Branco

Idade	Tamanho	PVs	Atributos Físicos	Atributos Mentais	Mov.	Ataques	Dano	IP	Bafo	Dano do Bafo
Filhote	Mi	14	2/2/3/2	0/1/0/1	6/18	1/1/-/-/-	1d3/-	-	x1	1d6+2
Muito Jovem	P	19	2/3/3/2	1/1/1/1	9/27	2/2/-/-/-	1d3+1/-	1	x1	2d6
Jovem	M	24	3/3/2/1	1/1/1/1	9/27	2/3/-/-/-	1d6/-	1	x2	2d6+1
Adolescente	M	29	3/4/2/1	1/2/2/2	9/27	3/3/-/0	1d6/1d3	2	x2	2d6+2
Adulto Jovem	G	35	4/4/2/1	2/2/2/2	12/36	3/4/-/-/1	2d3/1d3	2	x2	3d6
Adulto	G	39	4/5/2/0	2/2/2/2	12/36	3/4/0/-/2	2d3/1d3	2	x3	3d6+1
Experiente	E	45	5/5/2/0	2/3/3/3	12/36	4/5/0/-/2	2d3/1d3+1	3	x3	3d6+2
Antigo	E	49	5/6/1/0	2/3/3/3	12/36	4/5/1/2/3	1d6+1/1d3+1	3	x3	4d6
Muito antigo	E	55	6/6/1/-1	3/3/4/3	12/36	4/6/2/2/3	1d6+1/1d3+1	3	x3	4d6+1
Venerável	E	59	6/7/1/-1	3/4/4/4	12/36	5/6/3/3/4	1d6+1/1d6	4	x3	4d6+2
Ancião	I	65	7/7/1/-1	3/4/5/4	12/36	5/7/4/3/4	1d6+2/1d6	4	x4	4d6+3
Grande Ancião	I	69	7/8/1/-2	3/4/5/4	12/36	5/7/5/3/5	1d6+2/2d3	4	x4	5d6+5

Mov - Movimentação: solo e natação / vôo
Ataques: Mordida/Garra/Garra/Asa/Cauda. Um sinal "-" indica que este ataque não está disponível nesta graduação de idade.
Dano: Mordida e Garra / Asa e Cauda.

Dragão Negro

Conhecidos como os terríveis "dragões dos pântanos" ou "dragões-caveiras", os Dragões Negros vivem em bolsões pantanosos do Multiverso, onde fazem seus lares.

Suas escamas são negras ou verde-escuro, ficando maiores e mais opacas a medida em que o dragão envelhece. Quando está totalmente imerso, pode ser confundido com um crocodilo ou até mesmo com pedaços de madeira apodrecidos.

Dragões Negros gostam de viver em cavernas grandes, alagadas e extremamente mal cheirosas, causadas em grande parte por sua saliva ácida e pelos restos de alimentos dissolvidos e equipamentos derretidos.

Alimentam-se de animais do pântano como crocodilos, peixes, moluscos e outras criaturas, que gostam de deixar apodrecendo antes de devorar. Eventualmente caçam bullywugs, goblinóides e outros humanóides que vivem nos pântanos.

Dragões negros conseguem respirar tanto na água quanto no ar. Quando estão submersos, seu bafo apodrece a água em toda a área de efeito, mas causa apenas metade do dano nas vítimas pois acaba se diluindo.

Extremamente maléficos, adoram torturar e aterrorizar suas vítimas, seja para sua própria diversão, seja para conseguir maiores informações sobre tesouros e lendas locais.

Especial: *Imunidade [Ácido], Bafo [Ácido, Cone (2x1) com 3+1 casa de largura por graduação de idade], Aura de Medo [a partir de Adulto, 1 casa por graduação de idade, WILL 2-4], Enxergar no Escuro [18 casas], Resistência a Dano Mágico [IP igual a graduação de idade], Respirar na Água, Controlar [Répteis, 2d6, 12 casas].*

Dragão Negro

Idade	Tamanho	PVs	Atributos Físicos	Atributos Mentais	Mov.	Ataques	Dano	IP	Bafo	Dano do Bafo
Filhote	Mi	21	2/3/3/2	1/2/1/1	9/27	2/2/-/-/-	1d3+1/-	1	x1	2d6
Muito Jovem	P	26	3/3/2/1	2/2/1/1	9/27	2/3/-/-/-	1d6/-	1	x2	2d6+1
Jovem	M	31	3/4/2/1	2/3/2/2	9/27	3/3/-/-/0	1d6/1d3	2	x2	2d6+2
Adolescente	M	36	4/4/2/1	3/3/2/2	12/36	3/4/-/-/1	2d3/1d3	2	x2	3d6
Adulto Jovem	G	41	4/5/2/0	3/4/2/2	12/36	3/4/0/-/2	2d3/1d3	2	x3	3d6+1
Adulto	G	46	5/5/2/0	4/4/3/3	12/36	4/5/0/-/2	2d3/1d3+1	3	x3	3d6+2
Experiente	E	51	5/6/1/0	4/5/3/3	12/36	4/5/1/2/3	1d6+1/1d3+1	3	x3	4d6
Antigo	E	56	6/6/1/-1	5/5/4/3	12/36	4/6/2/2/3	1d6+1/1d3+1	3	x3	4d6+1
Muito Antigo	E	61	6/7/1/-1	5/6/4/4	12/36	5/6/3/3/4	1d6+1/1d6	4	x3	4d6+2
Venerável	E	66	7/7/1/-1	6/6/4/4	12/36	5/7/4/3/4	1d6+2/1d6	4	x4	4d6+3
Ancião	E	71	7/8/1/-2	6/6/5/4	12/36	5/7/5/3/5	1d6+2/2d3	4	x4	5d6+5
Grande Ancião	E	81	8/8/0/-2	6/7/5/5	15/45	6/8/6/4/5	1d6+2/2d3	5	x4	5d6+6

Mov - Movimentação: solo e natação / vôo
Ataques: Mordida/Garra/Garra/Asa/Cauda. Um sinal "-" indica que este ataque não está disponível nesta graduação de idade.
Dano: Mordida e Garra / Asa e Cauda.

Dragão Verde

Dragões Verdes são considerados os mais agressivos de todos os dragões, atacando qualquer criatura que se aproxime mesmo sem provocação.

As escamas do dragão verde lembram folhas de árvores, com tonalidades que variam do verde claro ao verde musgo e facilitam sua camuflagem na floresta. Eles estabelecem seus lares nas partes mais profundas das florestas, onde residem as árvores maiores e mais antigas. Utilizam-se de cavernas naturais nas encostas de montanhas ou próximas de lagos, que são facilmente reconhecíveis pelo odor de cloro que permanece no ar.

Dragões Verdes são capazes de enfrentar criaturas de qualquer tamanho. Quando o oponente parece perigoso ou poderoso demais, eles o espreitam até que surja uma oportunidade para atacar. Caso a vítima pareça indefesa, eles gostam de aterrorizá-las antes de atacar.

Dragões Verdes costumam interrogar os aventureiros antes de devorá-los, para obter conhecimento sobre as cidades próximas da região onde vive, os hábitos e costumes da população e também sobre a existência de lendas ou de tesouros nas proximidades.

Especial: *Imunidade [Venenos], Bafo [Gás Corrosivo, Cone (2x1) com 3+1 casa de largura por graduação de idade], Aura de Medo [a partir de Adulto, 1 casa por graduação de idade, WILL 2-4], Enxergar no Escuro [18 casas], Resistência a Dano Mágico [IP igual a graduação de idade], Respirar na Água.*

Dragão Verde

Idade	Tamanho	PVs	Atributos Físicos	Atributos Mentais	Mov.	Ataques	Dano	IP	Bafo	Dano do Bafo
Filhote	P	23	3/3/2/1	2/2/1/1	9/27	2/3/-/-/-	1d6/-	1	x2	2d6+1
Muito Jovem	M	27	3/4/2/1	2/3/2/2	9/27	3/3/-/-/1	1d6/1d3	2	x2	2d6+2
Jovem	M	33	4/4/2/1	3/3/2/2	12/36	3/4/-/-/1	2d3/1d3	2	x2	3d6
Adolescente	G	37	4/5/2/0	3/4/2/2	12/36	3/4/0/-/2	2d3/1d3	2	x3	3d6+1
Adulto Jovem	G	43	5/5/2/0	4/4/3/3	12/36	4/5/0/-/2	2d3/1d3+1	3	x3	3d6+2
Adulto	E	47	5/6/1/0	4/5/3/3	12/36	4/5/1/2/3	1d6+1/1d3+1	3	x3	4d6
Experiente	E	53	6/6/1/-1	5/5/4/3	12/36	4/6/2/2/3	1d6+1/1d3+1	3	x3	4d6+1
Antigo	E	59	6/7/1/-1	5/6/4/4	12/36	5/6/3/3/4	1d6+1/1d6	4	x3	4d6+2
Muito Antigo	E	65	7/7/1/-1	6/6/4/4	12/36	5/7/4/3/4	1d6+2/1d6	4	x4	4d6+3
Venerável	I	71	7/8/1/-2	6/6/5/4	12/36	5/7/5/3/5	1d6+2/2d3	4	x4	5d6+5
Ancião	I	82	8/8/0/-2	6/7/5/5	15/45	6/8/6/4/5	1d6+2/2d3	5	x4	5d6+6
Grande Ancião	I	93	8/9/0/-2	7/7/6/5	15/45	6/8/7/4/6	2d6/1d6+1	5	x5	5d6+7

Mov - Movimentação: solo e natação / vôo

Ataques: Mordida/Garra/Garra/Asa/Cauda. Um sinal "-" indica que este ataque não está disponível nesta graduação de idade.

Dano: Mordida e Garra / Asa e Cauda.

Dragão Vermelho

Os dragões mais arrogantes e orgulhosos de todos, e também os mais perigosos.

Quando nascem, os dragões vermelhos possuem escamas pequenas, brilhantes e bem chamativas, tornando-se cada vez maiores, mais grossas e mais foscas à medida em que o dragão vai envelhecendo, até adquirir uma tonalidade mais próxima do vermelho-sangue ou vermelho-carmim. As escamas de dragões adultos são mais rígidas que muitos metais.

Dragões Vermelhos anciões vivem nas montanhas próximas de vulcões ativos ou extintos. Os mais novos vivem em cavernas subterrâneas, próximas de fontes térmicas ou aquecidas pelo próprio calor emanado pelo dragão. Seus lares possuem um cheiro característico de enxofre e cinzas.

Dragões costumam carbonizar suas vítimas antes de comê-las. Gostam da carne humana e têm uma preferência toda especial pela carne dos elfos e outras criaturas faéricas.

Dragões Vermelhos evitam ao máximo utilizarem-se de seus bafos, para não danificar os tesouros que os aventureiros possam estar carregando. Só o utilizará em casos extremos

Especial: *Imunidade [Fogo], Bafo [Fogo, Cone (2x1) com 3+1 casa de largura por graduação de idade], Aura de Medo [a partir de Adulto, 1 casa por graduação de idade, WILL 2-4], Enxergar no Escuro [18 casas], Resistência a Dano Mágico [IP igual a graduação de idade].*

Dragão Vermelho

Idade	Tamanho	PVs	Atributos Físicos	Atributos Mentais	Mov.	Ataques	Dano	IP	Bafo	Dano do Bafo
Filhote	M	36	4/4/2/1	3/3/2/2	12/36	3/4/-/-/1	2d3/1d3	2	x2	3d6
Muito Jovem	G	41	4/5/2/0	3/4/2/2	12/36	3/4/0/-/2	2d3/1d3	2	x3	3d6+1
Jovem	G	46	5/5/2/0	4/4/3/3	12/36	4/5/0/-/2	2d3/1d3+1	3	x3	3d6+2
Adolescente	G	52	5/6/1/0	4/5/3/3	12/36	4/5/1/2/3	1d6+1/1d3+1	3	x3	4d6
Adulto Jovem	E	57	6/6/1/-1	5/5/4/3	12/36	4/6/2/2/3	1d6+1/1d3+1	3	x3	4d6+1
Adulto	E	63	6/7/1/-1	5/6/4/4	12/36	5/6/3/3/4	1d6+1/1d6	4	x3	4d6+2
Experiente	E	67	7/7/1/-1	6/6/4/4	12/36	5/7/4/3/4	1d6+2/1d6	4	x4	4d6+3
Antigo	I	73	7/8/1/-2	6/7/5/4	12/36	5/7/5/3/5	1d6+2/2d3	4	x4	5d6+5
Muito Antigo	I	84	8/8/0/-2	7/7/5/4	15/45	6/8/6/4/5	1d6+2/2d3	5	x4	5d6+6
Venerável	I	95	8/9/0/-2	7/8/6/5	15/45	6/8/7/4/6	2d6/1d6+1	5	x5	5d6+7
Ancião	I	106	9/9/0/-3	8/8/6/5	15/45	6/9/8/4/6	2d6/1d6+1	5	x5	5d6+8
Grande Ancião	C	117	9/10/0/-3	9/9/6/5	15/45	7/9/9/5/6	2d6/1d6+2	6	x5	5d6+9

Mov - Movimentação: solo e natação / vôo

Ataques: Mordida/Garra/Garra/Asa/Cauda. Um sinal "-" indica que este ataque não está disponível nesta graduação de idade.

Dano: Mordida e Garra / Asa e Cauda.

Dragão de Bronze

Dragões de Bronze são curiosos por natureza. Costumam utilizar seus poderes para se transformar em pequenos animais amistosos e acompanhar aventureiros em suas andanças. Gostam de observar batalhas e são fascinados pela arte da guerra e das estratégias militares.

Dragões de Bronze são excelentes nadadores, gostam de água e muitas vezes estabelecem seus lares em cavernas próximas da costa. Muitos deles preferem cavernas que possuam entradas subaquáticas, mas seus lares são sempre mantidos secos. Seus principais tesouros são pérolas, que caçam no fundo do mar, itens valiosos ou outros tipos de gemas que procuram em navios afundados. Também utilizam sua capacidade nata de detectar magias para localizar objetos mágicos perdidos nestes naufrágios.

Alimentam-se principalmente de peixes e outras criaturas marinhas não inteligentes.

Quando em combate, procuram primeiro afastar seus oponentes utilizando-se de um de seus bafos, que gera um gás cujo efeito é fazer com que os oponentes saiam correndo para longe do dragão por 1d6+1 rodada por graduação de idade do dragão.

Especial: *Imunidade [Eletricidade], Bafo [Eletricidade, linha com 3+1 casa por graduação de idade], Bafo [Gás de Afastamento, Cone (2x1) com 3+1 casa de largura por graduação de idade], Aura de Medo [a partir de Adulto, 1 casa por graduação de idade, WILL 2-4], Enxergar no Escuro [18 casas], Respirar na Água, Resistência a Dano Mágico [IP igual a graduação de idade], Transformação Momentânea 3x ao dia, Elo Telepático [1, 20 casas], Detectar 3x [Magia, 20 casas].*

Dragão de Bronze

Idade	Tamanho	PVs	Atributos Físicos	Atributos Mentais	Mov.	Ataques	Dano	IP	Bafo	Dano do Bafo
Filhote	Mi	25	3/3/2/1	2/2/1/1	9/27	2/3/-/-/-	1d6/-	1	x2	2d6+1
Muito Jovem	P	30	3/4/2/1	2/3/2/2	9/27	3/3/-/-/1	1d6/1d3	2	x2	2d6+2
Jovem	M	35	4/4/2/1	3/3/2/2	12/36	3/4/-/-/1	2d3/1d3	2	x2	3d6
Adolescente	M	40	4/5/2/0	3/4/2/2	12/36	3/4/0/-/2	2d3/1d3	2	x3	3d6+1
Adulto Jovem	G	45	5/5/2/0	4/4/3/3	12/36	4/5/0/-/2	2d3/1d3+1	3	x3	3d6+2
Adulto	G	50	5/6/1/0	4/5/3/3	12/36	4/5/1/2/3	1d6+1/1d3+1	3	x3	4d6
Experiente	E	55	6/6/1/-1	5/5/4/3	12/36	4/6/2/2/3	1d6+1/1d3+1	3	x3	4d6+1
Antigo	E	60	6/7/1/-1	5/6/4/4	12/36	5/6/3/3/4	1d6+1/1d6	4	x3	4d6+2
Muito Antigo	E	65	7/7/1/-1	6/6/4/4	12/36	5/7/4/3/4	1d6+2/1d6	4	x4	4d6+3
Venerável	E	70	7/8/1/-2	6/7/5/4	12/36	5/7/5/3/5	1d6+2/2d3	4	x4	5d6+5
Ancião	I	80	8/8/0/-2	7/7/5/5	15/45	6/8/6/4/5	1d6+2/2d3	5	x4	5d6+6
Grande Ancião	I	90	8/9/0/-2	7/8/6/5	15/45	6/8/7/4/6	2d6/1d6+1	5	x5	5d6+7

Mov - Movimentação: solo e natação / vôo
Ataques: Mordida/Garra/Garra/Asa/Cauda. Um sinal "-" indica que este ataque não está disponível nesta graduação de idade.
Dano: Mordida e Garra / Asa e Cauda.

Dragão de Cobre

Dragões de Cobre são mais comuns nos Reinos de Jade, embora existam também versões ocidentalizadas deles.

Suas escamas levemente avermelhadas são escuras quando eles são jovens, adquirindo tonalidades mais próximas do cobre a medida em que o dragão se torna adulto. Quando se tornam anciões, adquirem uma tonalidade mais esverdeada.

Dragões de Cobre adoram enigmas, piadas e anedotas, bem como escutar e contar histórias. Podem poupar a vida de um inimigo que puder contar para eles uma piada ou enigma que nunca tenham escutado antes.

São capazes de digerir qualquer tipo de alimento, inclusive gemas e pedras, mas possuem um apetite por escorpiões gigantes e outras criaturas venenosas.

Dragões de Cobre fazem seus lares e covis em locais elevados, como montanhas muito altas e afastadas. Dentro deles, divertem-se construindo e esculpindo labirintos cheios de enigmas e armadilhas, utilizando seus poderes de moldar terra.

Especial: *Imunidade [Ácido, Veneno], Bafo [Ácido, linha com 3+1 casa por graduação de idade], Bafo [Gás Paralisante, Cone (2x1) com 3+1 casa de largura por graduação de idade], Aura de Medo [a partir de Adulto, 1 casa por graduação de idade, WILL 2-4], Enxergar no Escuro [18 casas], Resistência a Dano Mágico [IP igual a graduação de idade], Transformação Momentânea 3x ao dia, Elo Telepático [1, 20 casas], Moldar Terra.*

Dragão de Cobre

Idade	Tamanho	PVs	Atributos Físicos	Atributos Mentais	Mov.	Ataques	Dano	IP	Bafo	Dano do Bafo
Filhote	Mi	20	2/3/3/2	1/2/1/1	9/27	2/2/-/-/-	1d3+1/-	1	x1	2d6
Muito Jovem	P	24	3/3/2/1	2/2/1/1	9/27	2/3/-/-/-	1d6/-	1	x2	2d6+1
Jovem	M	30	3/4/2/1	2/3/2/2	9/27	3/3/-/-/1	1d6/1d3	2	x2	2d6+2
Adolescente	M	34	4/4/2/1	3/3/2/2	12/36	3/4/-/-/1	2d3/1d3	2	x2	3d6
Adulto Jovem	G	40	4/5/2/0	3/4/2/2	12/36	3/4/0/-/2	2d3/1d3	2	x3	3d6+1
Adulto	G	44	5/5/2/0	4/4/3/3	12/36	4/5/0/-/2	2d3/1d3+1	3	x3	3d6+2
Experiente	E	50	5/6/1/0	4/5/3/3	12/36	4/5/1/2/3	1d6+1/1d3+1	3	x3	4d6
Antigo	E	54	6/6/1/-1	5/5/4/3	12/36	4/6/2/2/3	1d6+1/1d3+1	3	x3	4d6+1
Muito Antigo	E	60	6/7/1/-1	5/6/4/4	12/36	5/6/3/3/4	1d6+1/1d6	4	x3	4d6+2
Venerável	E	64	7/7/1/-1	6/6/4/4	12/36	5/7/4/3/4	1d6+2/1d6	4	x4	4d6+3
Ancião	I	70	7/8/1/-2	6/7/5/4	12/36	5/7/5/3/5	1d6+2/2d3	4	x4	5d6+5
Grande Ancião	I	82	8/8/0/-2	7/7/5/5	15/45	6/7/6/4/5	1d6+2/2d3	5	x4	5d6+6

Mov - Movimentação: solo e natação / vôo

Ataques: Mordida/Garra/Garra/Asa/Cauda. Um sinal "-" indica que este ataque não está disponível nesta graduação de idade.

Dano: Mordida e Garra / Asa e Cauda.

Dragão de Ouro

Dragões de Ouro são muito conhecidos nos Reinos de Jade, embora algumas versões ocidentais também existam. Paladinos da justiça e bondade, auxiliam as forças do bem na guerra contra os exércitos de Halzazee.

Dragões dourados odeiam qualquer tipo de injustiça ou tirania e farão tudo o que estiver dentro de suas capacidades para enfrentar déspotas ou vilões que estejam invadindo seus territórios ou domínios sob sua proteção.

Os lares dos dragões de ouro são afastados, normalmente feitos de pedras como cavernas ou castelos abandonados. Gostam de organizar acordos com criaturas bondosas e inteligentes, para que estas vigiem seu lar enquanto estiver viajando.

Muitos dragões desta raça gostam de se disfarçar de humanos, geralmente de origem humilde, para viajarem de maneira desconhecida pelas vilas e pelos campos, de maneira a descobrir quem são as pessoas verdadeiramente puras de coração. Estas pessoas acabam recebendo presentes e auxílio do dragão para resolver seus problemas.

Muitos dragões dourados são também poderosos magos, e adoram utilizar magias e rituais.

Especial: *Imunidade [Fogo, Eletricidade], Bafo [Fogo, Cone (2x1) com 3+1 casa de largura por graduação de idade], Aura de Medo [a partir de Adulto, 1 casa por graduação de idade, WILL 2-4], Enxergar no Escuro [18 casas], Respirar na Água, Resistência a Dano Mágico [IP igual a graduação de idade], Transformação Momentânea 3x ao dia, Elo Telepático [1, 20 casas].*

Dragão de Ouro

Idade	Tamanho	PVs	Atributos Físicos	Atributos Mentais	Mov.	Ataques	Dano	IP	Bafo	Dano do Bafo
Filhote	M	37	4/4/2/1	3/3/2/2	12/36	3/4/-/-/1	2d3/1d3	2	x2	3d6
Muito Jovem	G	42	4/5/2/0	3/4/2/2	12/36	3/4/0/-/2	2d3/1d3	2	x3	3d6+1
Jovem	G	47	5/5/2/0	4/4/3/3	12/36	4/5/0/-/2	2d3/1d3+1	3	x3	3d6+2
Adolescente	G	52	5/6/1/0	4/5/3/3	12/36	4/5/1/2/3	1d6+1/1d3+1	3	x3	4d6
Adulto Jovem	E	57	6/6/1/-1	5/5/4/3	12/36	4/6/2/2/3	1d6+1/1d3+1	3	x3	4d6+1
Adulto	E	62	6/7/1/-1	5/6/4/4	12/36	5/6/3/3/4	1d6+1/1d6	4	x3	4d6+2
Experiente	E	67	7/7/1/-1	6/6/5/4	12/36	5/7/4/3/4	1d6+2/1d6	4	x4	4d6+3
Antigo	I	72	7/8/1/-2	6/7/5/4	12/36	5/7/5/3/5	1d6+2/2d3	4	x4	5d6+5
Muito Antigo	I	84	8/8/0/-2	7/7/5/5	15/45	6/8/6/4/5	1d6+2/2d3	5	x4	5d6+6
Venerável	I	96	8/9/0/-2	7/8/6/5	15/45	6/8/7/4/6	2d6/1d6+1	5	x5	5d6+7
Ancião	C	108	9/9/0/-3	8/8/6/5	15/45	6/9/8/4/6	2d6/1d6+1	5	x5	5d6+8
Grande Ancião	C	120	9/10/0/-3	9/9/6/6	15/45	7/9/9/5/6	2d6/1d6+2	6	x5	5d6+9

Mov - Movimentação: solo e natação / vôo
Ataques: Mordida/Garra/Garra/Asa/Cauda. Um sinal "-" indica que este ataque não está disponível nesta graduação de idade.
Dano: Mordida e Garra / Asa e Cauda.

Dragão de Prata

Dragões de Prata possuem uma das escamas mais lindas de todos os dragões. Quando se movimentam, parecem ser formados por ondas de metal líquido, que se deslocam com uma graciosidade sobrenatural.

De todos os dargões, os Dragões prateados são os que mais gostam da forma humana, chegando a passar muito tempo nela e inclusive convivendo com humanos, onde estabelecem fortes laços de amizade e irmandade com os mortais que se mostram dignos de tal presente. Dizem que dragões de prata conseguem se sustentar por grandes períodos de tempo alimentando-se apenas de comida preparada para humanos.

Dragões de Prata adoram construir seus lares em montanhas flutuantes, entre as nuvens, ou mesmo em áreas sólidas mágicas que existem espalhadas por Nova Arcádia.

Dragões de Prata nascem com suas escamas azuladas ou acinzentadas, que vão se tornando maiores e mais brilhantes com a idade, até que o dragão adquira sua forma clássica. Mesmo quando envelhecem, suas escamas não se tornam mais escuras, mantendo o brilho metálico mesmo nas idades mais avançadas.

Especial: *Imunidade [Frio, Eletricidade], Bafo [Frio, Cone (2x1) com 3+1 casa de largura por graduação de idade], Bafo [Gás Paralisante, Cone (2x1) com 3+1 casa de largura por graduação de idade], Aura de Medo [a partir de Adulto, 1 casa por graduação de idade, WILL 2-4], Enxergar no Escuro [18 casas], Respirar na Água, Resistência a Dano Mágico [IP igual a graduação de idade], Transformação Momentânea 3x ao dia, Elo Telepático [1, 20 casas].*

Dragão de Prata

Idade	Tamanho	PVs	Atributos Físicos	Atributos Mentais	Mov.	Ataques	Dano	IP	Bafo	Dano do Bafo
Filhote	P	31	3/4/2/1	2/3/2/2	9/27	3/3/-/-/1	1d6/1d3	2	x2	2d6+2
Muito Jovem	M	36	4/4/2/1	3/3/2/2	12/36	3/4/-/-/1	2d3/1d3	2	x2	3d6
Jovem	M	41	4/5/2/0	3/4/2/2	12/36	3/4/0/-/2	2d3/1d3	2	x3	3d6+1
Adolescente	G	46	5/5/2/0	4/4/3/3	12/36	4/5/0/-/2	2d3/1d3+1	3	x3	3d6+2
Adulto Jovem	G	51	5/6/1/0	4/5/3/3	12/36	4/5/1/2/3	1d6+1/1d3+1	3	x3	4d6
Adulto	E	56	6/6/1/-1	5/5/4/3	12/36	4/6/2/2/3	1d6+1/1d3+1	3	x3	4d6+1
Experiente	E	61	6/7/1/-1	5/6/4/4	12/36	5/6/3/3/4	1d6+1/1d6	4	x3	4d6+2
Antigo	E	66	7/7/1/-1	6/6/4/4	12/36	5/7/4/3/4	1d6+2/1d6	4	x4	4d6+3
Muito Antigo	E	71	7/8/1/-2	6/7/5/4	12/36	5/7/5/3/5	1d6+2/2d3	4	x4	5d6+5
Venerável	I	82	8/8/0/-2	7/7/5/5	15/45	6/8/6/4/5	1d6+2/2d3	5	x4	5d6+6
Ancião	I	93	8/9/0/-2	7/8/6/5	15/45	6/8/7/4/6	2d6/1d6+1	5	x5	5d6+7
Grande Ancião	C	104	9/9/0/-3	8/8/6/5	15/45	6/9/8/4/6	2d6/1d6+1	5	x5	5d6+8

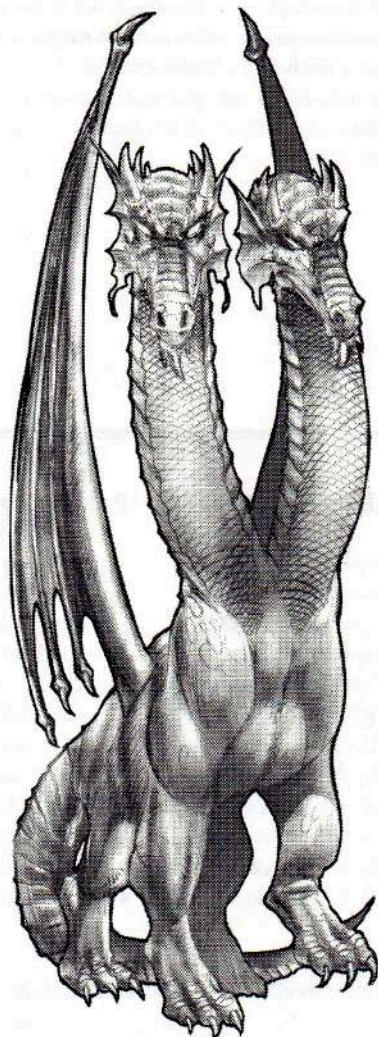
Mov - Movimentação: solo e natação / vôo
Ataques: Mordida/Garra/Garra/Asa/Cauda. Um sinal "-" indica que este ataque não está disponível nesta graduação de idade.
Dano: Mordida e Garra / Asa e Cauda.

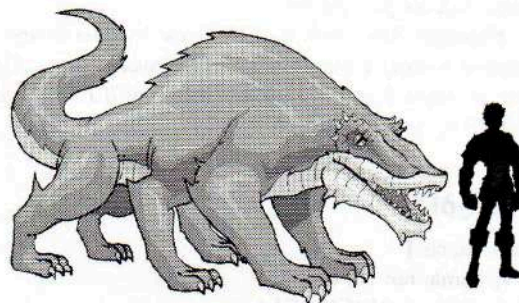
Dragão Bicéfalo

O acasalamento entre dragões elementais (Azul, Branco, Negro, Verde e Vermelho) de espécies diferentes pode, em casos raros e com o auxílio da Alquimia, resultar em monstruosidades de duas cabeças. Eles têm uma cabeça de cada cor e o corpo listrado feito um tigre, com as cores de seus pais.

Além de todos os poderes draconianos, uma dessas feras terá as Características da espécie mais poderosa e todas as suas invulnerabilidades. Por possuir duas cabeças, o bicéfalo pode usar o sopro de dragão duas vezes na mesma rodada.

Estudiosos da Academia Arcádia teorizam que, se um bicéfalo se acasalar com outro dragão elemental, poderá resultar em uma forma ainda mais macabra e poderosa — o dragão tricéfalo. A existência dessa criatura, contudo, é puramente hipotética.

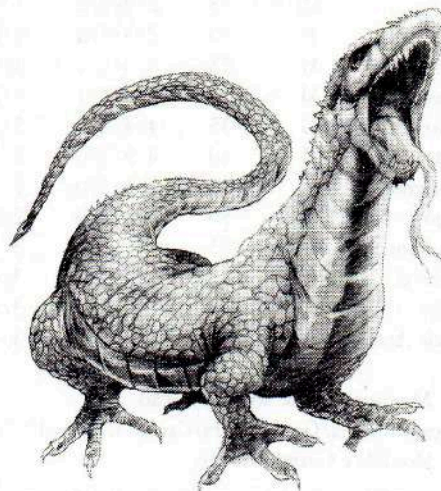
Para calcular a **Ficha**, utilize a graduação de Idade que desejar para o dragão como base. Anote os valores mais altos desta graduação (PVs, Movimento, Tamanho, etc.). Utilize o valor de Mordida para CADA cabeça (Dragões Bicéfalos fazem dois ataques de mordida por rodada) e calcule os Bafos separadamente (cada cabeça tem direito a quantidade, tipo e dano de bafo de sua raça original).

Drakone de Astarte

[Besta Mágica]
PVs/Tamanho: 65/Grande
FR 6 , CON 6, DEX -2, AGI 2,
INT (A), WILL 3, PER 4, CAR 0
Movimentação: 8 casas (solo).
Ataques: Mordida x1 (Superior [+5]) dano 2d3 e Garras x2 (Incrível [+4]) dano 1d6+6.
Defesa/Iniciativa: 9 / +3
Ambiente: Planícies Quentes
Organização: Único.
Especial. *Petrificação [Olhar], Pele Resistente [IP 3], Muco Venenoso [1d3], Bafo 1x a cada 5 rodadas [Calor, cone de 16/8 dano, 3d6, dif. 10], Resistência [Fogo, IP 5], Rasgar [+1d6].*

O Drakone de Astarte foi o resultado de uma experiencia de alquimia que mesclou um Drakone com um Basiliskoi, resultando em uma fera com os poderes das duas criaturas.

Drakone de Neokosmos

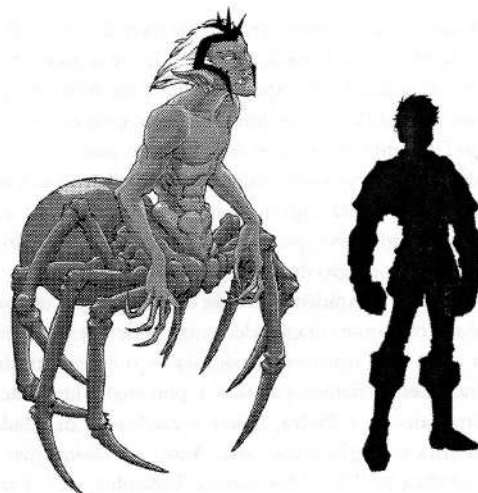
Gigantescos lagartos-serpentes, que segundo relatos antigos são provenientes da região conhecida pelos povos gregos como Etiópia. Quando adultos se tornam tão grandes que precisam se alimentar de vários animais do porte de uma ovelha.

Seu corpo é alongado como o de uma serpente, mas com a região central expandida e com protuberâncias ósseas mescladas às escamas de seu dorso que vão ficando cada vez mais proeminentes com o passar dos anos. Sua coloração é apropriada para a camufla-

gem em seu habitat natural, sendo mais clara nos indivíduos mais jovens e escurecendo lentamente com o envelhecimento. A criatura se locomove com o auxílio de quatro patas, mas sua anatomia atípica faz com que rasteje a maior parte do tempo. Sua cauda é longa e sinuosa, porém revestida co mas mesmas escamas do dorso.

Habitam regiões semi áridas e criam lares em cavernas ou tocas arenosas.

Trazidos por Hades ao NeoKosmos para combater ao seu lado, alguns pares sobreviveram à segunda Titanomaquia e se espalharam pelas regiões mais quentes e secas. A procriação da criatura é rara, ocorrendo apenas uma vez em cada período de 10 a 50 anos. Após o acasalamento o casal permanece unido durante os 6 a 9 meses de gestação. Assim que a fêmea expele os seus ovos (geralmente de 2 a 5), o macho passa a ter um período mais ativo, que dura cerca de 3 meses. Nesse ponto os ovos chocam e a fêmea abandona o ninho, deixando os filhotes para serem cuidados pelo macho.

Especial: *Bafo [Ácido, Cone (2x1) com 3+1 casa de largura por graduação de idade], Enxergar no Escuro [18 casas], Aura de Medo [a partir de Adulto, 1 casa por graduação de idade, WILL 3], Resistência [Fogo, IP 5, Ácido IP 10].*

[Elfo, Aranha]
PVs/Tamanho: 30/Grande
FR 3 , CON 4, DEX 2, AGI 1,
INT 2, WILL 2, PER 2, CAR 0
Movimentação: 9 casas (solo), 6 casas (escalar).
Ataques: Garras x1 (Ótimo [+3]) dano 1d3+3 e Mordida (Ótimo [+3]) dano 1d3+veneno.
Defesa/Iniciativa: 8 / +1
Ambiente: Subterrâneo
Organização: Solitário, Grupo (3d6+3)
Especial. *Enxergar no Escuro [12 casas], Teia 3x [8 casas], Veneno [1d6/1d3 dif. 10], Rituais [Arkanos: 3 do 1º círculo, 2 do 2º círculo].*

Os driders são os guerreiros de elite da sociedade dos Elfos Negros. Resultados de pactos malignos com as deusas do submundo, especialmente as divindades aracnídeas, os driders são escolhidos entre os melhores combatentes das tropas élficas, que permanecem durante muito tempo isolados nas profundezas dos templos escuros recebendo a transformação.

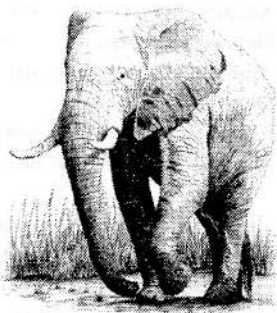
Durante este período, passam por muitos testes e, os que forem bem sucedidos se transformam em guerreiros com o sangue divino em suas veias.

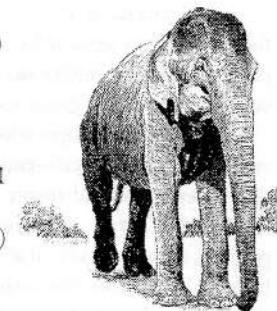
Drakone de Neokosmos

Idade	Tamanho	PVs	Atributos Físicos	Atributos Mentais	Mov.	Ataques	Dano	IP	Bafo	Dano do Bafo
Filhote	Mi	15	2/2/3/2	1/0/0/1	6	1/1/-/-	1d3/-	-	x1	1d6+2
Muito Jovem	P	20	2/3/3/2	1/1/0/1	9	2/2/-/-	1d3+1/-	1	x1	2d6
Jovem	M	25	3/3/2/1	1/1/1/1	9	2/3/-/-	1d6/-	1	x2	2d6+1
Adolescente	M	30	3/4/2/1	1/2/1/1	9	3/3/-/1	1d6/1d3	2	x2	2d6+2
Adulto Jovem	G	35	4/4/2/1	2/2/2/2	12	3/4/-/1	2d3/1d3	2	x2	3d6
Adulto	G	40	4/5/2/0	2/2/2/2	12	3/4/0/2	2d3/1d3	2	x3	3d6+1
Experiente	E	45	5/5/2/0	2/3/3/2	12	4/5/0/2	2d3/1d3+1	3	x3	3d6+2
Antigo	E	50	5/6/1/0	2/3/3/2	12	4/5/1/3	1d6+1/1d3+1	3	x3	4d6
Muito Antigo	E	55	6/6/1/-1	3/3/4/3	12	4/6/2/3	1d6+1/1d3+1	3	x3	4d6+1
Venerável	E	60	6/7/1/-1	3/4/4/3	12	5/6/3/4	1d6+1/1d6	4	x3	4d6+2
Ancião	I	65	7/7/1/-1	3/4/5/3	12	5/7/4/4	1d6+2/1d6	4	x4	4d6+3
Grande Ancião	I	70	7/8/1/-2	3/4/5/3	12	5/7/5/5	1d6+2/2d3	4	x4	5d6+5

Mov - Movimentação: solo e natação
Ataques: Mordida/Garra/Garra/Cauda. Um sinal "-" indica que este ataque não está disponível nesta graduação de idade.
Dano: Mordida e Garra / Cauda.

Elefante (Africano)

[Animal]
PVs/Tamanho: 50/Enorme
FR 8 , CON 5, DEX -3, AGI 0, INT (A), WILL 2, PER 1, CAR 1
Movimentação: 8 casas (solo).
Ataques: Presas x1 (Ótimo [+3]) dano 1d6+8
Defesa/Iniciativa: 7 / +0
Ambiente: Planícies Quentes
Organização: Solitário ou Manada (1d6+1)
Especial. *Tromba [DEX 1], Atropelar [2d6], Pele Resistente [IP 2], Estouro de Manada [1d6], Montaria.*

Elefante (Indiano)

[Animal]
PVs/Tamanho: 56/Enorme
FR 8 , CON 6, DEX -3, AGI 0, INT (A), WILL 2, PER 1, CAR 1
Movimentação: 8 casas (solo).
Ataques: Presas x1 (Ótimo [+3]) dano 1d3+8
Defesa/Iniciativa: 7 / +0
Ambiente: Planícies Quentes
Organização: Solitário ou Manada (1d6+1)
Especial. *Tromba [DEX 3], Atropelar [8 casas, dano 3d6+2], Pele Resistente [IP 2], Estouro de Manada [1d6], Montaria.*

Elefantes estão entre os maiores herbívoros do Multiverso, podendo chegar a até 6,5 toneladas de peso (africano) e 7 toneladas (Indiano). Às vezes são usados como montaria, especialmente nas tropas Indianas, que gostam de usar Elefantes como base móvel para seus arqueiros.

Os Elefantes Africanos possuem presas bem maiores que seus parentes indianos, mas são menores e um pouco mais fracos fisicamente. Também costumam ser um pouco mais agressivos.

Elefante de Dali

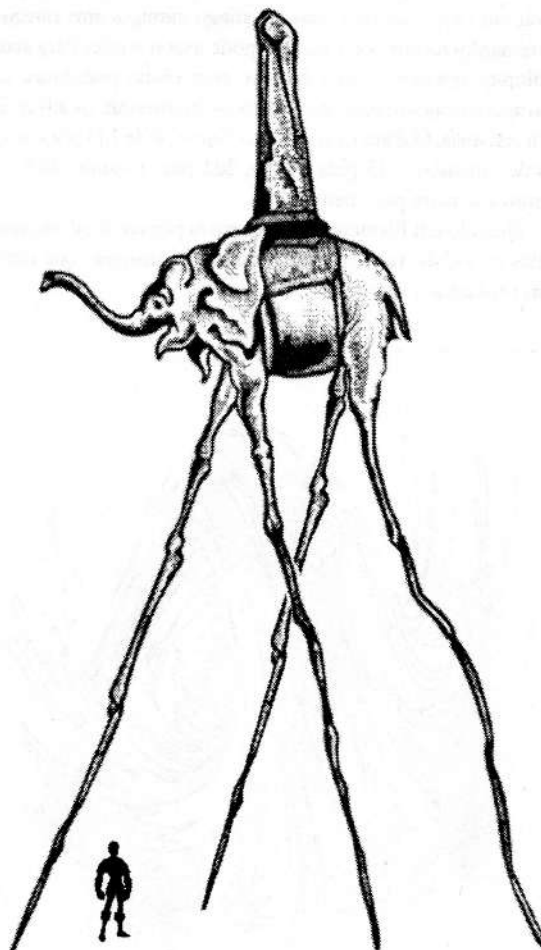
[Besta Mágica]
PVs/Tamanho: 50/Médio
FR 8 , CON 5, DEX -3, AGI 0, INT (A), WILL 2, PER 1, CAR 1
Movimentação: 16 casas (solo).
Ataques: Presas x1 (Ótimo [+3]) dano 1d6+8
Defesa/Iniciativa: 7 / +1
Ambiente: Planícies Quentes
Organização: Solitário.
Especial. *Tromba [DEX 3], Pele Resistente [IP 2], Pernas Retráteis. Fraqueza [Caminhar], Montaria*

Estas criaturas existem apenas no Bolsão de Dali (um dos mais estranhos Mundos de Canvas do multiverso) e são muito procurados por magos e comerciantes extremamente ricos, como um meio de transporte exótico.

Os magos costumam colocar em suas costas alguma torre com rituais de Tardis (de modo a deixar o interior da torre muitas vezes maior do que sua aparência externa) e constróem verdadeiras casas no dorso destes animais.

Fisicamente, eles são muito parecidos com os elefantes, exceto por suas pernas, que os tornam animais únicos no Multiverso.

Os Elefantes de Dali possuem pernas "retráteis" e, quando começam a marchar, elas podem crescer até a altura de 16m, tornando-os capazes de alcançar uma velocidade muito grande, mesmo em marcha comum. Se forem atacados, as patas retraem até o tamanho normal, trazendo o elefante de volta para o chão.

Quando chegam ao seu ponto de destino, estas pernas encolhem para o tamanho normal, deixando o elefante de Dali muito parecido com um elefante africano (exceto pelo fato que ele é muito claro, quase branco, e possui sempre uma gema esverdeada na fronte).

Elemental da Água

[Elemental, Água]
PVs/Tamanho: 11-60/Pequeno-Imenso
FR 0-6 , CON 0-5, DEX 0-1, AGI 2-3,
INT 1-3, WILL 1-4, PER 2-3, CAR 1-2
Movimentação: 4-6 casas (solo), 12-16 casas (natação).
Ataques: Onda x1 (ver tabela) dano por tamanho
Defesa/Iniciativa: 9-10 / +0 a +3
Ambiente: Plano Elemental da Água
Organização: Solitário.
Especial. *Imunidades de Elemental, Vórtice [1 a 6 casas, 1d3 a 6d3], Enxurrada [1 a 6 casas], Enxergar no Escuro [12 casas], Trespassar [3], Pele Resistente [água, IP 1-3], Afogar [1 casa, 1d6].*

Os elementais de água são habitantes primordiais do Plano Elemental da Água, conjurados para o Plano Material por Magos muito poderosos.

Neste plano, não podem se afastar mais do que 60 casas do local onde foram conjurados, que deve conter uma grande quantidade do elemento nativo (no caso, água), de onde retiram suas forças.

Um elemental de água prefere combater seus oponentes dentro de um corpo de água como um rio ou lago, onde pode rapidamente se mesclar ao ambiente e ressurgir segundos depois atrás de seu oponente para atacá-lo pelas costas.

Vórtice: A partir do tamanho Médio, o elemental pode gerar um vórtice de água capaz de atingir inimigos uma categoria de tamanho menor que a sua. Ele pode usar o vórtice para atacar múltiplos oponentes ou golpeá-los com ondas poderosas, que não apenas causam dano mas também arremessam os adversários à distância. O dano causado pelo Vórtice é de 1d3 por categoria de tamanho (1d3 para Médio, 2d3 para Grande, 3d3 para Enorme e assim por diante).

Quando um Elemental da água passa por um local, ele apaga todas as tochas, velas, fogos e chamas não-mágicas que estiverem próximos a ele.

Elemental da Terra

[Elementa, Terra]
PVs/Tamanho: 11-60/Pequeno-Imenso
FR 2-7 , CON 1-6, DEX 0-1, AGI 0-2,
INT 1-3, WILL 1-4, PER 2-3, CAR 1-2
Movimentação: 6-8 casas (solo), 10-12 (escavar)
Ataques: Briga x1 (ver tabela) dano por tamanho
Defesa/Iniciativa: 9-10 / +0 a +2
Ambiente: Plano Elemental da Terra
Organização: Solitário.
Especial. *Imunidades de Elemental, Enxergar no Escuro [12 casas], Moldar Terra, Túnel, Pele Resistente [IP 3-6].*

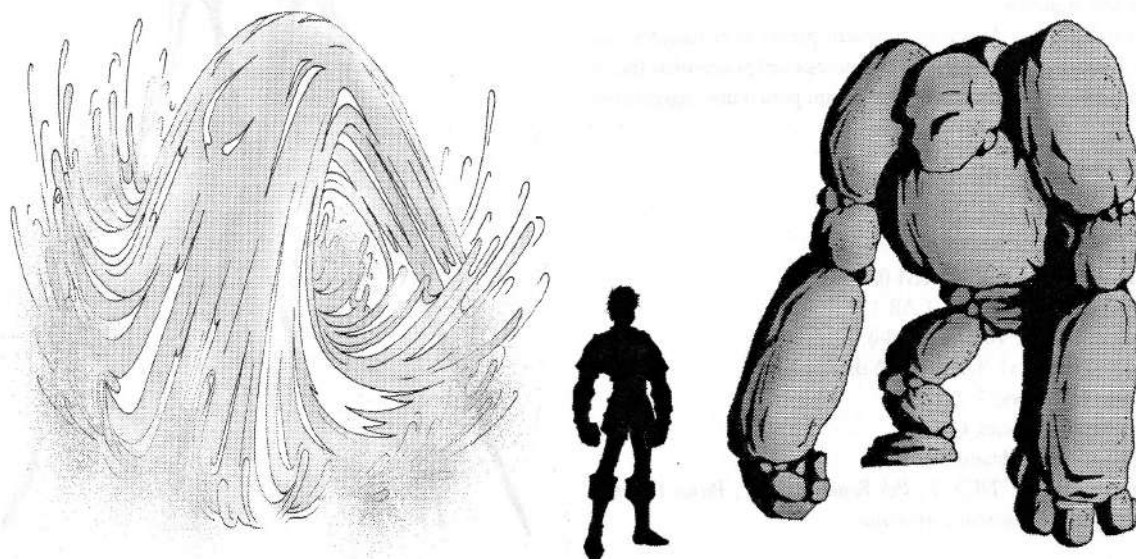
Os elementais de terra são habitantes primordiais do Plano Elemental da Terra, conjurados para o Plano Material por Magos muito poderosos.

Neste plano, não podem se afastar mais do que 60 casas do local onde foram conjurados, que deve conter uma grande quantidade de terra, de onde retiram suas energias.

Um elemental de terra vai preferir enfrentar seus inimigos com força bruta pura, golpeando seu caminho através deles. Com sua pele extremamente rígida e sua força avassaladora, o elemental é um verdadeiro tanque de guerra contra seus oponentes.

O elemental é sempre composto das pedras, rochas, gemas e cristais do local onde está sendo conjurado, que forma um colosso de feições aproximadamente humanóides.

Moldar Terra: um elemental da terra é capaz de rasgar paredes, escavar fossos ou abrir buracos como se tivesse a habilidade *Moldar Terra.* Ele manipula rocha como se fosse barro, moldando-a da maneira que desejar. quando deixa de ativar este poder a rocha retorna ao estado rígido original.

Magias de controle de terra ou ligadas com este elemento causam dano dobrado no elemental, chegando até mesmo a desintegrá-lo em algumas situações.

Elemental do Ar

[Elemental]
PVs/Tamanho: 11-60/Pequeno-Imenso
FR 0-5 , CON 1-3, DEX 0-3, AGI 2-5,
INT 1-3, WILL 1-4, PER 2-3, CAR 1-2
Movimentação: 6-16 casas (vôo)
Ataques: Lufada de Ar x1 (ver tabela) dano por tamanho
Defesa/Iniciativa: 9-12 / +2 a +4
Ambiente: Plano Elemental do Ar
Organização: Solitário.
Especial. *Imunidades de Elemental, Enxergar no Escuro [12 casas], Vendaval [1 a 6 casas, 1d3 a 6d3], Corpo Etéreo [1d3 a 2d6].*

Os elementais do ar são habitantes primordiais do Plano Elemental do Ar, conjurados para o Plano Material por Magos muito poderosos.

Neste plano, não podem se afastar mais do que 60 casas do local onde foram conjurados, que deve conter uma grande quantidade de incenso ou fumaça, de onde retiram suas energias.

Um Elemental do ar se assemelha a uma grande nuvem, com partículas d epoeira mostrando bem suas delimitações. Feições levemente humanóides podem ser detectadas se ele se mantiver estático, mas normalmente um elemental do ar permanece em movimento constantemente, incapaz de se manter por mais de uma rodada na mesma casa.

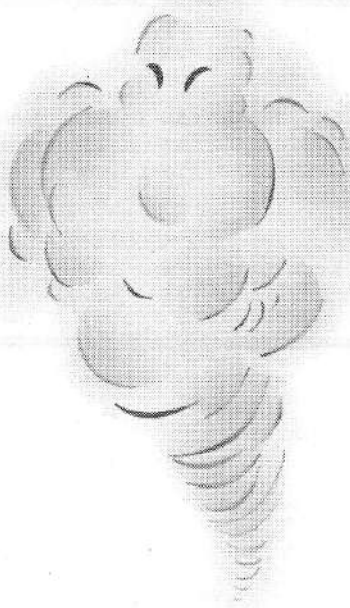
Vendaval: A partir do tamanho Médio, o elemental pode gerar um vendaval capaz de atingir inimigos uma categoria de tamanho menor que a sua. Ele pode usar o vendaval para atacar múltiplos oponentes ou golpeá-los com rajadas de vento poderosas, que não apenas causam dano mas também arremessam os adversários à distância. O dano causado pelo Vendaval é de 1d3 por categoria de tamanho (1d3 para Médio, 2d3 para Grande, 3d3 para Enorme e assim por diante).

Elemental do Fogo

[Elemental]
PVs/Tamanho: 11-60/Pequeno-Imenso
FR 0-5 , CON 1-3, DEX 0-3, AGI 2-5,
INT 1-3, WILL 1-4, PER 2-3, CAR 1-2
Movimentação: 6-8 casas (Levitação)
Ataques: Chamas x1 (ver tabela) dano por tamanho
Defesa/Iniciativa: 9-12 / +2 a +4
Ambiente: Plano Elemental do Fogo
Organização: Solitário.
Especial. *Imunidades de Elemental, Enxergar no Escuro [12 casas], Irradiar [Calor, 1 a 1d6], Imunidade a Fogo, Vulnerabilidade ao Frio, Corpo Etéreo [1d3 a 2d6].*

Os elementais do fogo são habitantes primordiais do Plano Elemental do Fogo, conjurados para o Plano Material por Bruxos muito poderosos.

Neste plano, não podem se afastar mais do que 60 casas do local onde foram conjurados, que deve conter uma grande fogueira ou labareda, de onde retiram suas energias.

O Elemental do Fogo é um dos mais perigosos de todos. Por onde passa, qualquer objeto inflamável que entre em contato com ele será incendiado. Além disso, qualquer pessoa atingida por um golpe de um elemental de fogo ficarão queimando por 1d3 rodadas, recebendo um adicional de 1d6 pontos de dano por rodada (dano por fogo).

Elemental de Água

Elemental	PVs	FR	CON	DEX	AGI	INT	WILL	PER	CAR	Mov.	At.	Dano	Defesa	IP
Pequeno	11	0	0	0	2	1	2	2	1	4/12	+1	1d3	9	1
Médio	16	1	1	1	2	1	2	2	1	4/12	+2	1d6	9	2
Grande	26	2	2	1	2	1	3	2	2	4/14	+3	2d3+2	10	2
Enorme	30	4	3	1	3	2	3	3	2	6/16	+4	2d6+4	10	3
Superior	46	5	4	1	3	2	4	3	2	6/16	+5	2d6+5	10	3
Ancião	56	6	5	1	3	3	4	3	2	6/16	+6	2d6+6	10	3

Elemental de Terra

Elemental	PVs	FR	CON	DEX	AGI	INT	WILL	PER	CAR	Mov.	At.	Dano	Defesa	IP
Pequeno	15	2	1	0	0	1	1	2	1	4	+2	1d6	9	3
Médio	20	3	2	0	0	1	1	2	1	4	+2	1d6+2	9	3
Grande	32	4	3	1	1	1	2	2	2	6	+3	2d3+4	9	4
Enorme	46	5	4	1	1	2	3	3	2	6	+4	2d6+5	10	4
Superior	56	6	5	1	2	2	3	3	2	8	+5	2d6+6	10	5
Ancião	70	7	6	1	2	3	4	3	2	8	+6	2d6+7	10	6

Elemental do Ar

Elemental	PVs	FR	CON	DEX	AGI	INT	WILL	PER	CAR	Mov.	At.	Dano	Defesa	IP
Pequeno	6	0	1	0	2	1	1	2	1	6	+1	1d3	9	1
Médio	12	1	1	1	2	1	2	2	1	8	+2	1d6	9	1
Grande	18	2	2	2	3	1	3	2	2	10	+3	2d3+2	10	1
Enorme	24	3	2	2	3	2	3	3	2	12	+4	2d6+4	10	2
Superior	36	4	3	3	4	2	4	3	2	14	+5	2d6+5	11	2
Ancião	42	5	3	3	5	3	4	3	2	16	+5	2d6+6	12	2

Elemental do Fogo

Elemental	PVs	FR	CON	DEX	AGI	INT	WILL	PER	CAR	Mov.	At.	Dano	Defesa	IP
Pequeno	8	0	1	0	2	1	1	2	1	6	+1	1d3	9	1
Médio	16	1	1	1	2	1	1	2	1	6	+2	1d6	9	2
Grande	24	2	2	1	3	2	2	2	1	6	+3	2d3+2	10	2
Enorme	30	3	2	2	3	2	3	3	2	8	+4	2d6+3	10	3
Superior	36	4	3	2	4	3	3	3	2	8	+4	2d6+4	11	3
Ancião	42	5	3	3	5	3	4	3	2	8	+5	2d6+5	12	3

Elfo Negro

[Elfo]
PVs/Tamanho: 8/Médio
FR 1 , CON 1, DEX 2, AGI 1,
INT 1, WILL 2, PER 1, CAR 1
Movimentação: 8 casas (solo).
Ataques: Arco e Flecha x1 (Normal [+1]) dano 1d6+veneno
Defesa/Iniciativa: 8 / +1
Ambiente: Subterrâneo
Organização: Solitário ou Grupo (2d3+2)
Especial. *Rituais [Arkanos, 2 do 1º círculo, 1 do 2º círculo], Enxergar no Escuro [12 casas], Veneno [Inconsciência/0, dif. 10], Vulnerabilidade [Luz, 1 PV/rodada].*

Elfo Negro Mago

[Elfo]
PVs/Tamanho: 10-32/Médio
FR 0 , CON 1, DEX 2, AGI 1,
INT 3-6, WILL 3-6, PER 1, CAR 1
Movimentação: 8 casas (solo).
Ataques: Adaga x1 (Normal [+1]) dano 1d3
Defesa/Iniciativa: 8 / +1
Ambiente: Subterrâneo
Organização: Solitário, Cabala de 2d3+1
Especial. *Rituais [ver tabela], Enxergar no Escuro [12 casas], Vulnerabilidade [Luz, 1 PV/rodada].*

Tabela de Rituais dos Elfos Negros Magos
(Rolar 2d6 para cada Mago)

2d6	1º	2º	3º	4º	5º	6º
2-3	3	2	-	-	-	-
4	3	2	1	-	-	-
5	3	2	2	-	-	-
6	3	3	2	-	-	-
7	4	3	2	1	-	-
8	4	4	2	1	-	-
9	4	4	3	2	-	-
10	5	4	3	2	1	-
11	5	4	3	3	2	-
12	6	4	4	3	2	1

Elfo Negro Soldado

[Humanóide]
PVs/Tamanho: 18-28/Médio
FR 2-3 , CON 2-3, DEX 2-3, AGI 2-3,
INT 1-2, WILL 2, PER 1, CAR 1
Movimentação: 8 casas (solo).
Ataques: Espada x1 (Ótimo [+3]) dano 1d6+2
Defesa/Iniciativa: 9-10 / +1 a +2
Ambiente: Subterrâneo.
Organização: Solitário, Grupo 2d3+2 ou Tropa 3d6+3.
Especial. *Rituais [Arkanos, 2 do 1º círculo, 1 do 2º círculo], Enxergar no Escuro [12 casas], Vulnerabilidade [Luz, 1 PV/rodada].*

Os Elfos Negros são uma raça élfica subterrânea maligna e cruel. Apesar do nome, sua pele possui uma tonalidade roxo escura, com cabelos brancos longos e lisos e olhos sem pupilas.

Sua sociedade é matiarcal, porém altamente depravada, sendo o sexo usado como gerador de energia ritualística para muitas magias e rituais poderosos.

O principal totem da Sociedade dos Elfos Negros é o da aranha. Muitos amuletos, símbolos, brasões e insígnias dos Elfos Negros possuem versões estilizadas de aranhas. Aranhas gigantes são usadas como montarias e uma das maiores honras para um Elfo Negro é se tornar um *Drider* (os Guerreiros-Arcanídeos da Deusa do Subterrâneo).

A Arquitetura dos Elfos negros é impressionante, mesclando características próprias e escavações e esculturas feitas nas paredes das imensas cavernas onde habitam.

Suas armas favoritas são a espada e a lança, normalmente feitas de um metal semelhante ao aço, mas de tonalidade negra, muitos deles com propriedades mágicas.

Ema / Avestruz

[Ave]
PVs/Tamanho: 8/Médio
FR 1 , CON 0, DEX -3, AGI 1,
INT (A), WILL 0, PER 2, CAR 0
Movimentação: 10 casas (solo).
Ataques: Bicada x1 (Normal [+1]) dano 1d3
Defesa/Iniciativa: 8 / +1
Ambiente: Campos
Organização: Solitário ou Grupo (2d3+2)
Especial. *Montaria.*

Originário a Afrika, a Ema (ou Avestruz, seu parente ligeiramente maior) pode servir de montaria para criaturas humanóides de tamanho pequeno.

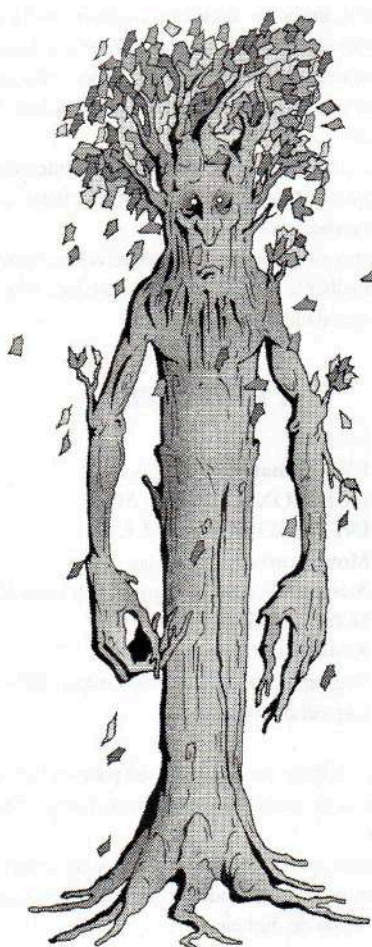
Seus ovos são muito apreciados como iguaria em grandes cidades como Londinum ou paris, onde são obtidos com aventureiros por grandes somas de dinheiro.

Ente

[Planta, Ente]
PVs/Tamanho: 40-100/Grande-Colossal
FR 4-8, CON 4-7, DEX 1, AGI 0-1,
INT 1-4, WILL 2-6, PER 2, CAR 3
Movimentação: 6-8 casas (solo).
Ataques: Galhos x1 (Bom [+2]) dano 2d3+4 a 2d3+8
Defesa/Iniciativa: 8 / +1
Ambiente: Floresta
Organização: Solitário ou Bosque (1d3+1)
Especial. *Pele Resistente [Casca, IP 1-3, exceto armas cortantes], Enxergar no Escuro [12 casas], Vulnerabilidade ao Fogo, Energia Curativa (seiva) [toque, 1d3, 1x], Imobilidade.*

Entes são seres gigantescos, indistinguíveis das árvores, que vivem nas florestas de Velha Arcádia e podem atingir até 15m de altura. Possuem uma língua própria, mas podem se comunicar com elfos ou humanos se necessário.

Entes percebem a presença de criaturas estranhas dentro de seus bosques a até 1km de distância. Normalmente são criaturas pacíficas por natureza, mas podem se tornar inimigas devastadoras contra qualquer pessoa que faça o mal para a floresta ou seus habitantes.

Entes podem viver centenas de anos.

Esfinge

[Construto]
PVs/Tamanho: 200/Colossal
FR 12 , CON 10, DEX 1, AGI -3,
INT 4, WILL 6, PER 5, CAR 0
Movimentação: 0
Ataques: Patada x1 (Heróico [+6]) dano 3d6+12
Defesa/Iniciativa: 4 / +3
Ambiente: Egito
Organização: Único.
Especial. *Imunidades de Construto, Pele Resistente [IP 10], Imortal, Detectar [Magia, 20 casas], Imunidade [Magia, Fogo, Eletricidade, Frio].*

Este construto único protege a entrada das câmaras de Ísis, nas três Grandes Pirâmides do Egito.Um construto gigantesco, animado por um espírito protetor que deixa passar apenas os Iniciados nos Grandes Mistérios.

Além da Esfinge, as câmaras são protegidas por diversos guardiões de Anúbis, que atacarão os invasores sem piedade caso alguém decida tentar forçar a passagem para dentro das Pirâmides.

Esfinge Afrikan

[Besta Mágica]
PVs/Tamanho: 30/Grande
FR 5 , CON 3, DEX 3, AGI 3,
INT 1, WILL 1, PER 5, CAR 1
Movimentação: 6 casas (solo), 10 casas (vôo).
Ataques: Garras x2 (Ótimo [+3]) dano 1d3+5
Defesa/Iniciativa: 10 / +4
Ambiente: Afrika
Organização: Solitário ou dupla.
Especial. *Pele Resistente [IP 1], Enxergar no Escuro [18 casas], Rasgar. [+1d6].*

A esfinge é uma criatura carnívora que possui o corpo de mulher, patas de leão e asas de águia, habitante dos desertos Afrikanos. Agressivas e territorialistas, atacam qualquer criatura que invada seus domínios.

Esqueleto

[Morto-Vivo]

Esqueleto é um **Modelo Adquirido** que pode ser adicionado a qualquer outro tipo de Monstro (exceto outros Mortos-vivos ou Construtos). Para tanto, o Mestre precisa pegar a Ficha-Base da criatura que pretende converter e aplicar os modificadores descritos abaixo:

PVs/Tamanho: Calcule 80% dos PVs iniciais, arredondado para cima. O Tamanho continua o mesmo.
Atributos: Diminua 1 ponto de FR, CON e AGI. Os atributos Mentais são modificados para INT (A), WILL 0, PER 1 CAR 0.
Movimentação: Continua a mesma. Criaturas aladas ou nadadoras não serão mais capazes de voar ou nadar, exceto se o faziam por uso de magia.
Ataques: Permanecem os mesmos valores e os mesmos danos, se forem armas manufaturadas (espadas, machados, etc.). Garras e outros ataques naturais causam dano de acordo com o tamanho [Pequeno 1d3, Médio 1d6, Grande 2d3, Enorme ou maior 2d6].
Defesa/Iniciativa: recalculado para os novos valores.
Ambiente: Qualquer.
Organização: Solitário, Grupos (1d6+6) ou Tropa (3d6+20)
Especial. Mantém todos os especiais que já possuía.Todos os Esqueletos possuem também *Imunidades de Morto-vivo* e *Absorção de Esqueleto.*
Equipamentos: qualquer equipamento ou item mágico que o esqueleto possuía em vida permanece com ele. Itens que dependiam de palavras de ativação se tornam inúteis nas mãos de esqueletos.

Espectro

[Morto-Vivo, Incorpóreo]
PVs/Tamanho: 25/Médio
FR (2) , CON (1), DEX (3), AGI (3),
INT 2, WILL 2, PER 2, CAR 0
Movimentação: 8 casas (levitação).
Ataques: Toque x1 (Bom [+2]) dano 1d3 (Drenar Energia)
Defesa/Iniciativa: 10 / +2
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário.
Especial. *Imunidades de Morto-Vivo, Incorpóreo, Enxergar no Escuro [18 casas], Drenar Energia, Cria [Espectro].*

Espectros são frequentemente confundidos com fantasmas. Apesar de conservar sua consciência, já foram corrompidos pela magia de Halzazee e passaram a odiar todas as formas de vida e atacarão qualquer humanóide que invada seus domínios.

Um Espectro pode ser recrutado para tropas infernais, pois, ao contrário de fantasmas, pode se deslocar pelo Multiverso porque não está mais preso a nenhum local ou acontecimento que não seja as tropas de Halzazee.

Esqueletos são corpos reanimados através de poderosos rituais necromânticos, sem alma e sem vontade própria, animados pela essência maligna do Plano de Halzazee.

Para um observador, os Esqueletos animados são idênticos a esqueletos normais em todos os aspectos, exceto pelo brilho avermelhado que emana de seus olhos na escuridão.

Esqueletos são capazes de obedecer ordens dos magos que os criaram ou daqueles capazes de controlar as forças das trevas, mas estão limitados a comandos simples como "proteja aquele tesouro" ou "mate quem entrar nesta sala" ou "ataque meus inimigos".

Estátua de Bronze

[Construto]
PVs/Tamanho: 50/Enorme
FR 5 , CON 4, DEX 1, AGI 2,
INT 0, WILL 0, PER 1, CAR 0
Movimentação: 6 casas (solo).
Ataques: Espada x1 (Bom [+2]) dano 2d6+5
Defesa/Iniciativa: 9 / +1
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário.
Especial. *Imunidades de Construto, Pele Resistente [IP 3], Enxergar no Escuro [18 casas], Fraqueza [Caminhar].*

Uma das primeiras experiências na construção das estátuas gigantes, utilizando o Bronze como material básico. Apesar de fortes, estas estátuas animadas não são tão poderosas quanto os modelos posteriores, utilizando ferro ou aço.

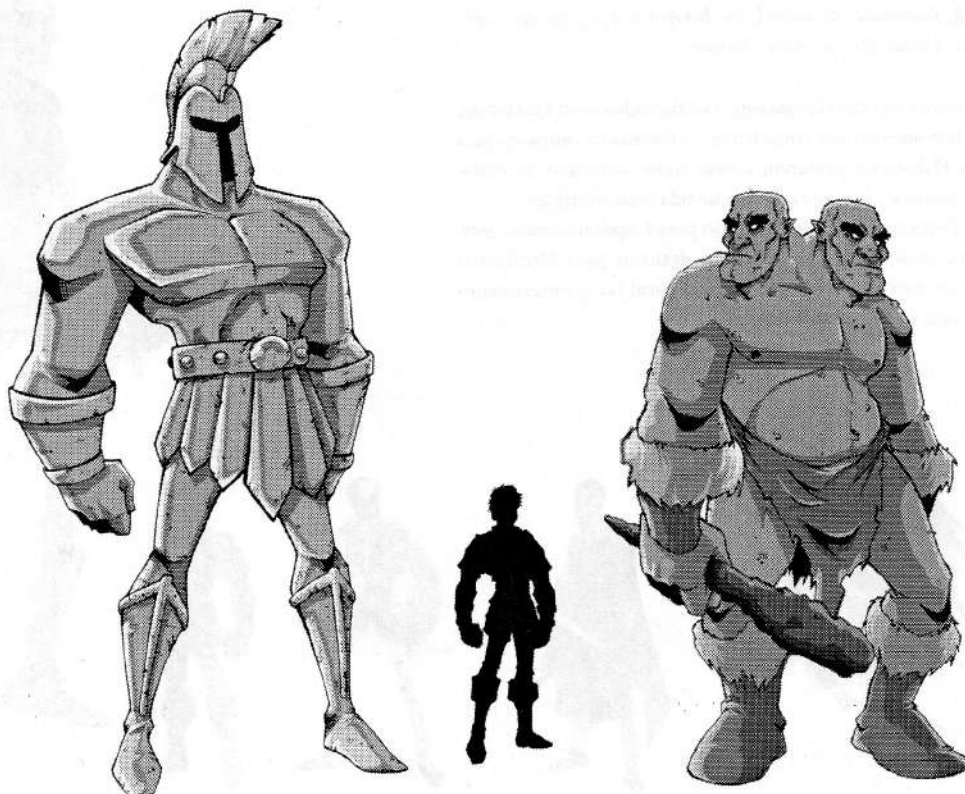
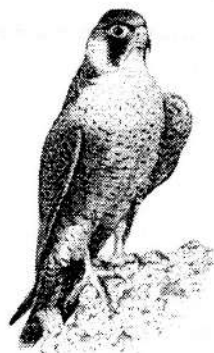
Ettin

[Gigante]
PVs/Tamanho: 42/Grande
FR 5 , CON 2, DEX 1, AGI 0,
INT 0, WILL 1, PER 3, CAR 1
Movimentação: 8 casas (solo).
Ataques: Clava x1 (Ótimo [+3]) dano 1d6+5
Defesa/Iniciativa: 7 / +1
Ambiente: Colinas frias.
Organização: Solitário, Gangue (1d3+1), Trupe (1d3 + 1d3 ursos), Bando (1d6+2 + 1d3 ursos).
Especial. *Pele Resistent [IP 1], Enxergar no Escuro [12 casas].*

Ettins são uma raça de gigantes de duas cabeças que vive nas montanhas da Nova Arcádia.São muito fortes, mesmo se comparados com seus irmãos gigantes. Os Ettin adultos podem chegar a até 4m de altura e pesarem 3 toneladas.

Eles não possuem uma linguagem própria, mas se utilizam de dialetos baseados no orc, goblinóide e a lingua dos gigantes. qualquer pessoa que consiga falar alguma destas línguas não deve ter muitas dificuldades em se comunicar com eles.

Apesar de não serem muito inteligentes, gostam de falar. Um Ettin solitário certamente passará horas conversando consigo mesmo.

F

Falcão Peregrino

[Ave]
PVs/Tamanho: 4/Pequeno
FR 0 , CON 1, DEX -2, AGI 4, INT (A), WILL 2, PER 5, CAR 1
Movimentação: 16 casas (vôo).
Ataques: Garras x1 (Ótimo [+3]) dano 1d3 ou Bicada (Bom [+2]) dano 1d3+1.
Defesa/Iniciativa: 11 / +4
Ambiente: Florestas e Montanhas
Organização: Solitário.
Especial. *Rasante, Erasão.*

O Falcão Peregrino é uma das aves de rapina favoritas dos caçadores de Nova Arcádia. Muitos magos que moram nas montanhas também acabam optando por ter uma ave destas como companhia ou mesmo Familiar.

Fantasma

[Morto-Vivo, Incorpóreo]

Fantasma é um **Modelo Adquirido** que pode ser adicionado a qualquer outro tipo de Monstro (exceto outros Mortos-vivos, Construtos ou Demônios). Para tanto, o Mestre precisa pegar a Ficha-Base da criatura que pretende converter e aplicar os modificadores descritos abaixo:

PVs/Tamanho: Mantém os mesmos valores
Atributos: Os Atributos Físicos passam a ser representados entre parênteses, significando que só são válidos no Plano Astral. os Atributos Mentais permanecem os mesmos.
Movimentação: Continua a mesma, mas passa a ser Levitação. Criaturas capazes de voar mantém sua velocidade máxima, mas o tipo de vôo não depende mais do ar ou do bater de asas...
Ataques: Permanecem os mesmos valores e os mesmos danos, mas *Incorpóreos.* Alguns fantasmas são capazes de atacar seres no Plano Material com seus golpes, mas isto é um Poder Especial de Fantasmas e o mestre deve decidir se aplica ou não.
Defesa/Iniciativa: Mantém os valores originais.
Ambiente: Qualquer. Criaturas fantasmagóricas não são afetadas por calor ou frio natural, mas normalmente igual ao da critaura-base.
Organização: Solitário.
Especial. Mantém todos os especiais que já possuía, afetando tanto seres Incorpóreos quanto seres materiais. Além disso, todos os fantasmas possuem *Imunidades de Morto-Vivo* e *Incorpóreo.*

A critério do Mestre, o Fantasma poderá possuir um (ou mais) dos seguintes poderes: *Olhar da Corrupção, Toque da Corrupção, Toque Absorvente, Gemido Aterrador, Aparência Horripilante, Possessão, Telecinésia* ou *Manifestação.*

Restauração: Destruir um fantasma é muito difícil. mesmo quando derrotado, ele será capaz de se restaurar em 2d3 dias, retornando ao local onde assombrava. A única maneira certa de derrotar um fantasma é descobrir a causa da injustiça que o prende ao Multiverso e corrigir este problema.

Equipamentos: qualquer equipamento que está enterrado ou ao lado do corpo da criatura base pode ser usado pelo fantasma, mas se for removido ou roubado de seu corpo, desaparecerá da forma fantasmagórica (o que enfurecerá o fantasma, fazendo com que ele faça o possível para recuperar o objeto e devolvê-lo ao seu local de descanso).

Fênix

[Besta Mágica]
PVs/Tamanho: 25/Pequeno
FR 0 , CON 0, DEX 0, AGI 3,
INT 3, WILL 5, PER 3, CAR 5
Movimentação: 4 (solo), 12 casas (vôo).
Ataques: Bicada x1 (Fraco [0]) dano 1d2.
Defesa/Iniciativa: 10 / +3
Ambiente: Etiópia
Organização: Único.
Especial. *Energia Curativa, Imunidade à Magia, Imortal.*

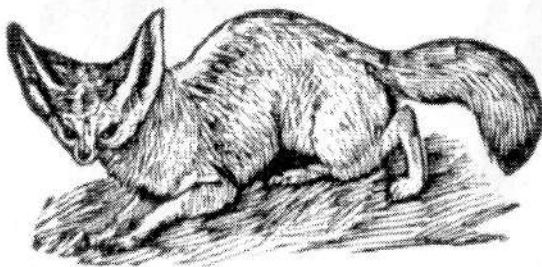
A fênix é um pássaro místico protegido por **Rá** (dos deuses egípcios) e **Apolo** (dos deuses gregos). Vive na região da Arábia e todos os dias canta ao pôr do Sol, com um canto tão belo que as próprias carruagens dos deuses do sol param para escutá-lo.

Fennec

[Besta Mágica]
PVs/Tamanho: 16/Miúdo
FR 0 , CON 0, DEX -1, AGI 3,
INT 2, WILL 2, PER 5, CAR 1
Movimentação: 6 (solo).
Ataques: Mordida x1 (Bom [+2]) dano 1d3+1.
Defesa/Iniciativa: 10 / +4
Ambiente: Florestas Temperadas
Organização: Solitário.
Especial. *Teleporte 1x a cada 5 rodadas [100m], Incorpóreo, Elo Telepático [1], Imunidade [Magia], Evasão, Localizar Alvo [qualquer objeto, mesmo bolsão].*

Estas criaturas de pelagem arroxeada são conhecidas por habitar as florestas mais afastadas dos Reinos de Nova Arcádia. Eles possuem a capacidade de entrar e sair do Plano Etéreo, tornando-se *Incorpóreos*, bem como realizar teleportes de curta distância (até 100m) quando desejarem.

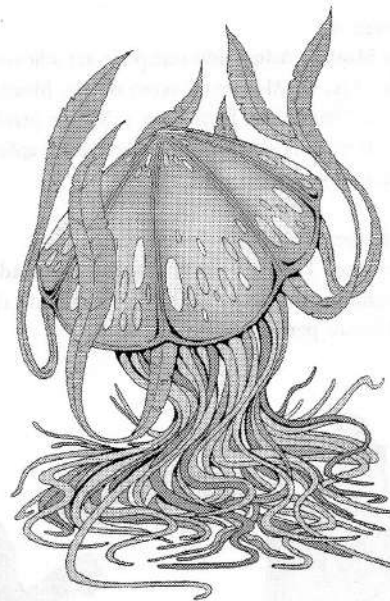
Os Fennec são pouco maiores do que gatos comuns. São extremamente curiosos e costumam aparecer deitados sobre árvores próximos a viajantes perdidos em seus territórios.

São brincalhões, adorando pregar peças em aventureiros, mas prestativos com aqueles que os tratam bem. Se alguém o ameaçar, ele tentará primeiro ficar incorpóreo e, se isto não resolver, irá fugir. Fennecs dificilmente se envolverão em combates físicos.

Fennecs são atraídos naturalmente por magos, feiticeiros ou druidas, pois sua curiosidade e interesse em relação à magia é enorme. Não é incomum que se tornem companheiros de druidas nas florestas onde vivem.

Fennecs se comunicam através de telepatia, entendendo qualquer linguagem do Multiverso.

Fungo Guardião

[Fungo]
PVs/Tamanho: 26/Grande
FR 3 , CON 3, DEX -2, AGI 0,
INT (A), WILL 0, PER 0, CAR 0
Movimentação: 0.
Ataques: Tentáculos x6 (Normal [+1]) dano 1d3 + Coceira.
Defesa/Iniciativa: 7 / +0
Ambiente: Subterrâneo
Organização: Solitário ou grupos (2d6+2).
Especial. *Guincho [2 casas, 50m].*

O Fungo Guardião é uma espécie de fungo que cresce em subterrâneos, mas que costuma ser usado por Elfos Negros e Driders na defesa de seus territórios.

Qualquer criatura que se aproxime mais do que 3m de distância faz com que ele emita um guincho muito alto, capaz de alertar todas as criaturas nas proximidades.

Nas cavernas, muitos dos predadores aprenderam que este barulho significa a presença de possível comida na área e irão até o fungo investigar (daí a origem do nome).

Se o alvo próximo tentar atacar o fungo para fazê-lo se calar, ele se defenderá com seus tentáculos, atacando de volta. Seus golpes não apenas fazem com que o alvo seja acometido de uma coceira terrível e manchas avermelhadas na pele, mas os deixará com um cheiro característico e facilmente rastreável pelos predadores que vivem próximos do fungo.

Gabiru

[Goblinóide]
PVs/Tamanho: 5/Pequeno
FR 0 , CON 1, DEX 1, AGI 1,
INT 1, WILL 1, PER 2, CAR 1
Movimentação: 4 casas (solo).
Ataques: Adaga x1 (Bom [+2]) dano 1d3 ou Pistola (Bom [+2]) dano 2d6.
Defesa/Iniciativa: 8 / +1
Ambiente: Hi-Brazil
Organização: Gangue (1d3+3). Bando (6d6+20) ou Tribo (6d6+100).
Especial. *Arma de Fogo [Revólver]*

Os Gabirús são resultado do cruzamento entre Humanos e Goblins. Nascidos nas áreas mais pobres das cidades, os gabirus são considerados párias entre os Humanos e não-confiáveis entre os Goblins. Muitos Gabirús são resultado do estupro de Humanas pelos Goblins durante saques nas cidades do deserto, enquanto outros são fruto da exploração de escravas goblinóides por senhores de engenho Humanos de Hi-Brazil.

Gabirus possuem entre 1,20 e 1,60m e pesam entre 50 e 70kg. Suas feições são as de um Humano muito feio, embora alguns possam até se tornar simpáticos por sua lábia.

Os Gabirús possuem um código de honra que faz com que procurem sempre ajudar seus irmãos em dificuldades, fornecendo alimentos, abrigo e proteção sempre que possível.

Gabirús possuem uma aptidão natural para a construção de engenhocas, sendo conhecidos por terem armas de fogo ou construtos adaptados de sucata como companheiros de aventuras.

Gabiru (Boneco de Olinda)

[Construto]
PVs/Tamanho: 75/Enorme
FR 7 , CON 7, DEX 1, AGI 1,
INT, WILL, PER, CAR - por operador
Movimentação: 6 casas (solo).
Ataques: Briga x2 (Superior [+5]) dano 2d3+7 ou canhão [alcance 20 casas, dano 2d6 100 tiros]; 1 granada a cada 3 rodadas [alcance 20 casas, dano 5d6/3d6 raio 3 casas (dif. 10), 6 tiros].
Defesa/Iniciativa: 8 / +1
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário ou Tropa (2d3)
Especial. *Arma de Fogo [canhão], Pele Resistente [IP 6], Arma de Fogo [Granada].*

Os Bonecos de Olinda possuem este nome por serem feitos na cidade Hibraziliana de Olinda. São construtos onde ficam alojados dois Gabirus (ou qualquer outra criatura de tamanho Pequeno): um piloto e um canhoneiro, que o controlam.

Por fora são pintados como bonecos de carnaval, mas por dentro possuem uma estrutura metálica reforçada, com IP 6 e capacidade de resistência muito grande a impactos.

Ganeshin

[Humanóide]
PVs/Tamanho: 15/Grande
FR 3 , CON 3, DEX 1, AGI -1,
INT 3, WILL 1, PER 1, CAR 1
Movimentação: 4 casas (solo).
Ataques: Cimitarra x1 (Bom [+2]) dano 1d6+3.
Defesa/Iniciativa: 6 / +0
Ambiente: Índia
Organização: Solitário ou Grupo (1d3+2).
Especial. *Pele Resistente [IP 1], Aptidão Mágica ou Psiônica.*

Ganeshins são criaturas muito sábias e ao mesmo tempo extremamente raras que vivem em pequenas tribos no interior da India, na região de Madras. Dizem que foram criados pelo deus Ganesha em pessoa e que sua função em Arcádia é servir como conselheiros e protetores.

São muito bondosos e dificilmente se envolvem em combates, preferindo uma solução pacífica para todos os problemas. por esta razão, costumam ser Sacerdotes ou Xamãs e raramente Guerreiros ou outras classes mais bélicas, embora vez por outra algum deles seja escolhido pela tribo para representá-la como um guerreiro protetor.

Os Ganeshins se assemelham a elefantes antropomórficos, pesando cerca de 500 a 600kg e medindo até 2,6m de altura (as fêmas são um pouco menores). Possuem duas orelhas bem grandes, que costumam carregar lindos brincos ornamentados e também possuem duas presas de marfim que cuidam com muito orgulho. Sua tromba pode ser usada para segurar objetos ou realizar movimentos simples.

Os Ganeshins gostam de viajar e de conhecer outras culturas, especialmente no Oriente.

Tabela de Psiônicos / Rituais dos Ganeshin

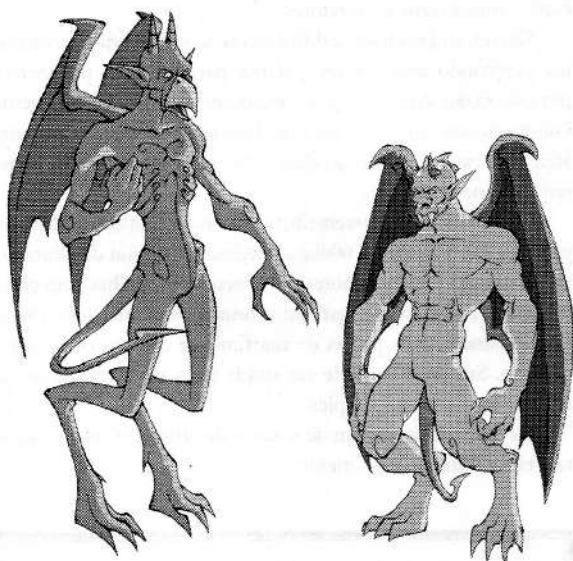
(Rolar 2d6 para cada Ganeshin do grupo)

2d6	1º	2º	3º	4º	5º
2	1	1	-	-	-
3	2	2	-	-	-
4	2	2	1	-	-
5	3	2	1	-	-
6	3	2	2	-	-
7	3	3	2	-	-
8	4	3	2	1	-
9	4	4	2	1	-
10	4	4	3	2	-
11	5	4	3	2	1
12	5	4	3	3	2

Gárgula

[Construto]
PVs/Tamanho: 20-50/Pequeno-Enorme
FR 0-6 , CON 0-6, DEX 0-6, AGI 0-6,
INT 0, WILL 0, PER 3, CAR 0
Movimentação: 6 casas (solo), 6 casas (levitação).
Ataques: Garras x1 (ataque e dano variáveis)
Defesa/Iniciativa: variáveis
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário ou grupo 1d6+1.
Especial. *Imunidades de Construto, Pele Resistente [IP 1-4].*

Gárgulas são estátuas animadas através de poderosos rituais de Terra e Spiritum para atuarem como guardiões de portais e tesouros. Eles apenas cumprem as ordens que lhes são dadas, não podendo tomar nenhum outro tipo de decisão sozinhos.

Apesar de baterem suas asas, Gárgulas são muito pesados para voar e o fazem através de rituais de levitação, que simulam o vôo como se a criatura possuísse asas reais.

Criando outros Gárgulas

O Mestre pode criar seus próprios Gárgulas a partir da tabela abaixo. Para tanto, basta escolher ou rolar 1d6 para cada item da tabela e anotar o resultado na Ficha do Gárgula.

Além disso, Gárgulas podem, a critério do Mestre, possuir um ou mais poderes da lista abaixo:

Enxergar no Escuro, Enxergar Invisível, Camuflagem, Imobilidade, Voar [com melhores graduações], Natação [gárgulas aquáticos], Escalar, Espetar, Sentir [Invasores], Ataques Extras [mordidas, garras, cauda com espinho], Armas Especiais [espadas, maças, lanças...].

Gárgula de Mármore

[Construto]
PVs/Tamanho: 50/Médio
FR 2 , CON 2, DEX 2, AGI 2,
INT 0, WILL 0, PER 2, CAR 0
Movimentação: 6 casas (solo), 6 casas (levitação).
Ataques: Garras x1 (Bom [+2]) dano 1d6+2.
Defesa/Iniciativa: 9 / +2
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário ou grupo (1d3+3).
Especial. *Imunidades de Construto, Pele Resistente [IP 2]*

Semelhante a um Gárgula comum, mas esculpido em mármore, imitando a forma de um demônio caçador.

Gárgula de Pedra Esculpida

[Construto]
PVs/Tamanho: 35/Grande
FR 4 , CON 4, DEX 1, AGI 1,
INT 0, WILL 0, PER 3, CAR 0
Movimentação: 6 casas (solo), 8 casas (levitação).
Ataques: Garras x2 (Bom [+2]) dano 1d3+4.
Defesa/Iniciativa: 8 / +2
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário.
Especial. *Imunidades de Construto, Pele Resistente [IP 2], Rasgar [+1d6]*

Estátua em tamanho grande, com chifres, asas e um rabo afiado. O tamanho e formato das asas não importa muito, pois os gárgulas voam através de magias naturais de levitação.

Tabela de Geração de Gárgulas

Graduação	FR	CON	DEX	AGI	PER	Ataque	Defesa	PV	Dano	IP
Normal	1	1	1	1	1	+1	8	25	1d3+1	1
Bom	2	2	2	2	2	+2	9	30	1d6	2
Ótimo	3	3	3	3	3	+3	10	35	2d3	3
Incrível	4	4	4	4	4	+4	11	40	1d6+1	4
Superior	5	5	5	5	5	+5	12	45	2d3+1	5
Heróico	6	6	6	6	6	+6	13	50	1d6+2	6

Gênio - Djinni

[Gênio]
PVs/Tamanho: 45/Médio
FR 3 , CON 2, DEX 2, AGI 4,
INT 2, WILL 3, PER 3, CAR 2
Movimentação: 6 casas (solo), 12 casas (vôo).
Ataques: Briga x1 (Ótimo [+3]) dano 1d3+3 ou Cimitarra (Ótimo [+3]) dano 1d6+3 ou Rituais.
Defesa/Iniciativa: 11 / +3
Ambiente: Plano Elemental do Ar
Organização: Solitário, Companhia (1d3) ou Bando (1d6+1).
Especial. *Vendaval [1 a 6 casas, 1d3 a 6d3], Enxergar no Escuro [18 casas], Elo Telepático [3], Imunidade [Ácido], Rituais [4 do 1º círculo, 3 do 2º círculo, 3 do 3º círculo e 2 do 4º círculo].*

Djinn são gênios do Plano Elemental do Ar. Ocasionalmente visitam o Multiverso em alguma missão ou por mera curiosidade e acabam se envolvendo com aventureiros.

Eles costumam viver em grandes rochas voadoras, geralmente com um castelo nos moldes árabes em cima, onde se organizam como em um califado, com gênios mais poderosos organizando áreas maiores, sendo auxiliados por vizires.

Se uma destas ilhas for atacada por inimigos, mensageiros são enviados para as ilhas próximas, alertando as tropas Djinns e chamando-os para a batalha.Djinns utilizam-se de magias ou de cimitarras para combate.

Djinns são grandes negociantes e é relativamente comum encontrar algum deles em bazares nos Reinos das 1.001 Noites, negociando equipamentos do Plano Elemental do Ar (jóias, cristais, cimitarras) em troca de jóias que não existam lá.

Gênio - Efreeti

[Gênio]
PVs/Tamanho: 50/Grande
FR 5 , CON 2, DEX 2, AGI 3,
INT 2, WILL 3, PER 3, CAR 2
Movimentação: 6 casas (solo), 12 casas (vôo).
Ataques: Briga x1 (Ótimo [+3]) dano 1d3+6 +1d6 (fogo).
Defesa/Iniciativa: 10 / +3
Ambiente: Plano Elemental do Fogo
Organização: Solitário, Companhia (1d3) ou Bando (1d6+1).
Especial. *Irradiar [calor, toque, 1d6], Enxergar no Escuro [18 casas], Elo Telepático [1], Imunidade [Fogo], Rituais [4 do 1º circulo, 3 do 2º circulo, 3 do 3º circulo e 2 do 4º circulo].*

Os Efreet são os Gênios do Plano Elemental do Fogo. São criaturas que podem chegar aos 3m de altura e pesar até 800kg.

Vivem em uma gigantesca cidade de bronze flutuante no estilo árabe, sobre os mares de magma no Plano Elemental do Fogo, governados por um califa extremamente poderoso. Além desta cidade, existem diversos entrepostos comerciais espalhados pelo Plano do Fogo e até mesmo um ou dois pequenos em bolsões desérticos do Multiverso.

Efreet são seres extremamente cruéis, maléficas e vingativas, que usam seus poderes para escravizar e dominar outras criaturas do Plano Elemental do Fogo.

Gênio da Garrafa

[Gênio]
PVs/Tamanho: 35-60/Pequeno-Grande
FR 2-8 , CON 2-7, DEX 2-5, AGI 0-5,
INT 3-5, WILL 3-5, PER 3-5, CAR 2
Movimentação: 6 casas (solo), 12 (vôo).
Ataques: Briga x1 (Bom [+2]) dano 1d3+2 a 1d3+9 ou por arma (Cimitarra).
Defesa/Iniciativa: 7-12 / +1 a +5
Ambiente: Reinos das 1.001 Noites
Organização: Solitário.
Especial. *Conceder Desejos [3], Raio 1x a cada 2 rodadas [Elétricidade, 12 casas, dano 3d6, dif. 10], Rituais, Imunidade a Magia.*

Estes Gênios foram aprisionados pelo Rei Salomão em garrafas mágicas muitos séculos atrás e estão presos desde então.

A reação dos gênios com seus libertadores pode variar muito, desde servir a eles como escravos voluntariamente, agradecendo por ter sido libertado de sua prisão, dar a seus libertadores de 1 a 3 desejos e depois desaparecer ou permanecer com o grupo até atacar todos e tudo o que estiver ao redor da garrafa em uma fúria cega ou escravizar seus libertadores na garrafa!

Existem diversos gênios aprisionados, cada um com poderes, personalidade e características únicas. O Mestre é encorajado a criar e desenvolver toda a história do Gênio ANTES de colocá-lo em uma aventura.

Gigante das Colinas

[Gigante]
PVs/Tamanho: 45/Grande
FR 6 , CON 4, DEX 2, AGI 0,
INT 0, WILL 0, PER 1, CAR 0
Movimentação: 8 casas (solo).
Ataques: Clava Grande x1 (Ótimo [+3]) dano 2d3+6
Defesa/Iniciativa: 7 / +0
Ambiente: Colinas Temperadas
Organização: Solitário, Gangue (1d3+1), Grupo de Caça (1d6+2 mais 1d6 Lobos) ou Tribo (2d6+10).
Especial. *Arremesso de Pedras [20 casas, Ótimo (+3), dano 2d6], Pele Resistente [IP 1]*

Os gigantes das colinas são criaturas brutas e estúpidas, que lembram bárbaros pré-históricos de tamanho avantajado. Vestem-se com peles de animais que caçam, costurados toscamente ou amontoadas umas sobre as outras formando camadas de armaduras e utilizam-se de clavas ou pedaços de árvores arrancados como armas, além de pedras e rochas que gostam de arremessar sobre suas vítimas.

Gigante das Montanhas

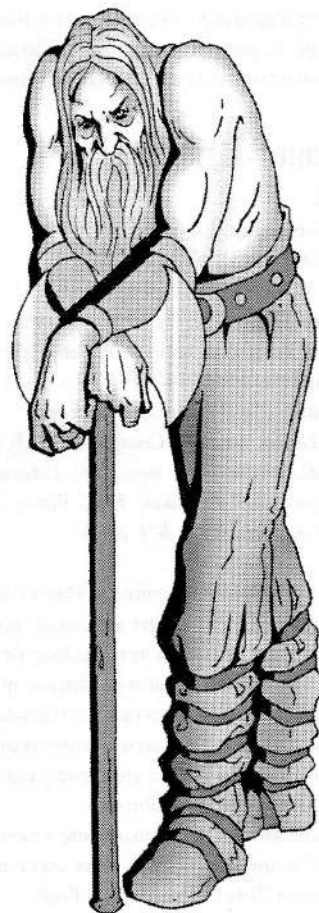
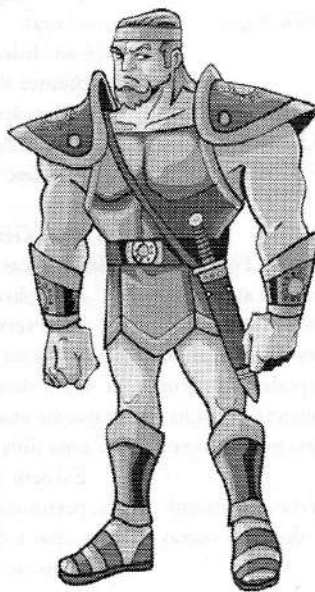
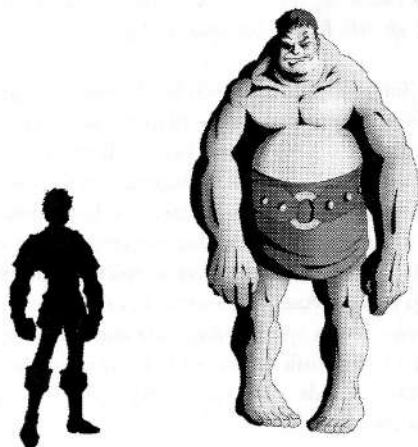
[Gigante]
PVs/Tamanho: 65/Enorme
FR 7 , CON 5, DEX 2, AGI 1,
INT 1, WILL 1, PER 1, CAR 1
Movimentação: 10 casas (solo).
Ataques: Espada x1 (Incrível [+4]) dano 2d3+8
Defesa/Iniciativa: 8 / +1
Ambiente: Montanhas
Organização: Solitário, Gangue (1d3+1), Grupo de Caça (1d6+2 mais 1d6 Lobos) ou Tribo (2d6+10).
Especial. *Arremesso de Pedras [26 casas, Ótimo (+3), dano 2d6], Pele Resistente [IP 3], Enxergar no Escuro [18 casas].*

Gigantes das Montanhas podem chegar a até 4,5m de altura, e são mais desenvolvidos que seus parentes das Colinas, estando na Era de Bronze. Muitos possuem traços da cultura grega, tanto no modo de vestir quanto na organização de sua sociedade.

Os Gigantes das Montanhas estabelecem acordos comerciais com os humanos, embora tudo o que comprem precise ser feito sob medida para eles.

Gigante de Gelo

[Gigante]
PVs/Tamanho: 85/Enorme
FR 9 , CON 7, DEX 2, AGI 1,
INT 1, WILL 1, PER 1, CAR 1
Movimentação: 10 casas (solo).
Ataques: Machado x1 (Incrível [+4]) dano 2d3+10
Defesa/Iniciativa: 8 / +1
Ambiente: Montanhas Congeladas
Organização: Solitário, Gangue (1d3+1), Grupo de Caça (1d6+2) ou Tribo (3d6+10).
Especial. *Arremesso de Pedras [32 casas, Ótimo (+3), dano 2d6], Pele Resistente [IP 4], Imunidade ao Frio.*

Gigantes de Gelo podem chegar a 7m de altura e pesaraté 2 toneladas. Vivem nas montanhas geladas dos reinos Nórdicos e atacam as vilas dos anões de tempos em tempos.

Gigante de Pedra

[Gigante]
PVs/Tamanho: 75/Enorme
FR 8 , CON 6, DEX 2, AGI 2,
INT 1, WILL 1, PER 1, CAR 1
Movimentação: 10 casas (solo).
Ataques: Clava x1 (Incrível [+4]) dano 2d3+9
Defesa/Iniciativa: 9 / +1
Ambiente: Montanhas
Organização: Solitário, Gangue (1d3+1), Grupo de Caça (1d6+2) ou Tribo (3d6+10).
Especial. *Arremesso de Pedras [28 casas, Ótimo (+3), dano 2d6], Pele Resistente [IP 4], Imunidade a Magias de Terra, Enxergar no Escuro [18 casas], Camuflagem [+2].*

Os gigantes de pedras vivem nos Bolsões Montanhosos mais ao norte, próximo dos bolsões gelados. Vivem em cavernas enormes nas bases das montanhas e procuram manter suas vilas próximas umas das outras (a no máximo um dia de viagem). Alguns gigantes mais velhos moram no topo das montanhas, para se isolar e estudar magia ou produzir obras de arte. Estes gigantes podem viver centenas de anos e se tornam extremamente sábios.

Gigantes de Pedra chegam a 6m de altura e podem pesar até 2,5 toneladas, por causa de sua pele de aparência rochosa.

Vistos de longe, podem até mesmo serem confundidos com estátuas enormes.

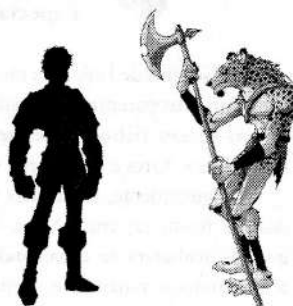
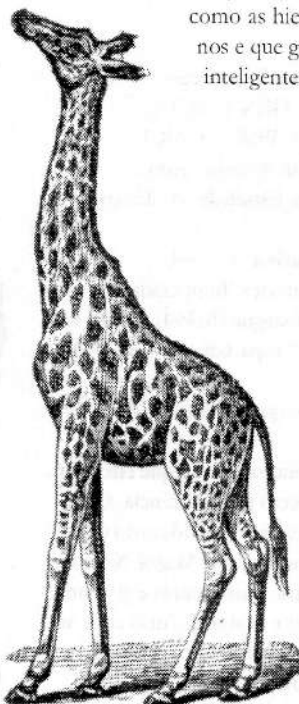
Girafa

[Animal]
PVs/Tamanho: 25/Enorme
FR 5 , CON 3, DEX -3, AGI 1,
INT (A), WILL 1, PER 3, CAR 1
Movimentação: 8 casas (solo).
Ataques: Patada x1 (Normal [+1]) dano 1d3+5
Defesa/Iniciativa: 9 / +2
Ambiente: Savanas da Afrika
Organização: Solitário, Manada (1d6+3).
Especial. *Nenhum.*

Girafas são animais característicos da Afrika. podem chegar aos 5,5m de altura e pesar até 2 toneladas.

Gnoll

[Goblinóide]
PVs/Tamanho: 7/Médio
FR 0 , CON 1, DEX 1, AGI 1,
INT 0, WILL 0, PER 4, CAR 0
Movimentação: 6 casas (solo).
Ataques: Machado x1 (Normal [+1]) dano 1d6 ou Arco (Normal [+1]) dano 1d3+2.
Defesa/Iniciativa: 8 / +2
Ambiente: Planícies Quentes
Organização: Solitário, Casal, Grupo de Caça (1d3+2 e 1d2 Hienas), Bando (3d6+6) ou Tribo (100+5d6).
Especial. *Enxergar no Escuro [12 casas].*

Gnolls são humanóides malignos que lembram hienas e servem a Halzazee na Guerra contra Arcádia. Cruéis, covardes e sanguinários, preferem atacar sempre em bando e escolhem alvos que sejam mais fracos ou desprevenidos. Assim como as hienas, eles são animais de hábitos noturnos e que gostam de se alimentar de carne de seres inteligentes, de preferência humana ou élfica.

Gnomo

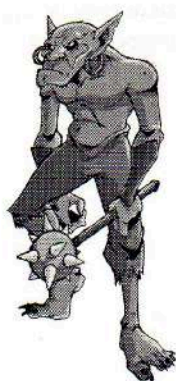
[Elemental, Terra]
PVs/Tamanho: 5/Pequeno
FR 0 , CON 0, DEX 3, AGI 1,
INT 1, WILL 1, PER 2, CAR 1
Movimentação: 4 casas (solo).
Ataques: Adaga x1 (Fraco [0]) dano 1d3
Defesa/Iniciativa: 8 / +1
Ambiente: Plano Elemental da Terra
Organização: Grupo (1d3+4), Bando (3d6+3) ou Vila (5d6+100).
Especial. *Enxergar no Escuro [12 casas], Engenhoqueiro, Aptidão Mágica.*

Gnomos são originários do Plano Elemental da Terra, mas podem ser encontrados com relativa facilidade em quase todos os reinos de Nova Arcádia. Seu talento com jóias, artesanatos e engenhocas os tornou lendários Mercadores, Alquimistas e Ilusionistas. Gnomos gostam de estar em contato com a terra, mas muitos também se aventuram pelos mares a bordo de navios piratas. Gostam de se vestir de maneira espalhafatosa, lembrando muito os trajes ciganos. Gnomos também adoram jóias, pedras preciosas e qualquer coisa feita de metal valioso como taças de prata, anéis de ouro e brincos de gemas.

Gnomos são excelentes jardineiros, possuindo uma conexão natural com as plantas e com o reino vegetal. Poderiam ser grandes druidas se levassem a Ritualística a sério.

Um Gnomo possui uma aparência natural muito exótica, lembrando traços vegetais e minerais. Muitas vezes seus cabelos lembram raízes e sua pele parece ser feita de terra batida. Gnomos possuem altura variando entre 70cm e 90cm e peso entre 20 e 25kg, com as fêmeas do mesmo tamanho.

Goblin

[Goblinóide]
PVs/Tamanho: 5/Pequeno
FR 0 , CON 0, DEX 1, AGI 1,
INT 1, WILL 1, PER 2, CAR 1
Movimentação: 4 casas (solo).
Ataques: Maça Estrelada x1 (Fraco [0]) dano 1d3+1
Defesa/Iniciativa: 8 / +1
Ambiente: Planícies Temperadas
Organização: Gangue (1d3+4), Grupo de Caça (3d6+3), Tropa 6d6+200 ou Tribo (5d6+100).
Especial. *Enxergar no Escuro [12 casas]*

Os Goblins de Halzazee são criaturas selvagens que em nada lembram seus parentes civilizados, exceto pela aparência. Organizam-se em tribos e pequenos exércitos, liderados por Hobgoblins, Orcs e Bugbears e comandados por Magos Negros.

Originalmente, vivem nas florestas mais escuras e profundas das fronteiras entre Nova Arcádia e Halzazee, mas com as guerras acabaram se espalhando por várias partes de Arcádia, atormentando viajantes e aventureiros.

Golem de Carne

[Construto]
PVs/Tamanho: 36/Médio
FR 3 , CON 2, DEX 2, AGI 3,
INT 0, WILL 1, PER 2, CAR 0
Movimentação: 4 casas (solo).
Ataques: Garras x1 (Ótimo [+3]) dano 1d6+3
Defesa/Iniciativa: 10 / +2
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário.
Especial. *Imunidades de Construto, Pele Resistente [IP 1], Enxergar no Escuro [12 casas], Imunidade [Magia].*

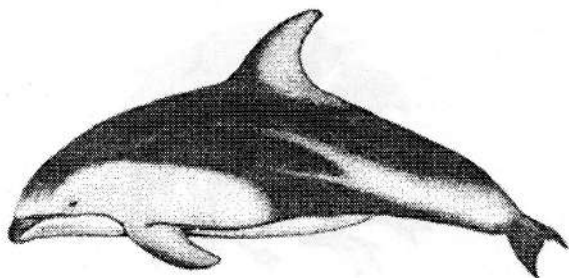
Este construto parece um amontoado de partes humanas e animalescas, costuradas entre si e permeadas por fios e cabos elétricos. Pense no Monstro de Frankenstein.

Golem de Metal

[Construto]
PVs/Tamanho: 56/Grande
FR 6 , CON 4, DEX 1, AGI 0,
INT 0, WILL 1, PER 2, CAR 0
Movimentação: 4 casas (solo).
Ataques: Espada x1 (Ótimo [+3]) dano 2d3+6
Defesa/Iniciativa: 7 / +1
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário.
Especial. *Imunidades de Construto, Pele Resistente [IP 4], Enxergar no Escuro [12 casas], Imunidade [Magia]*

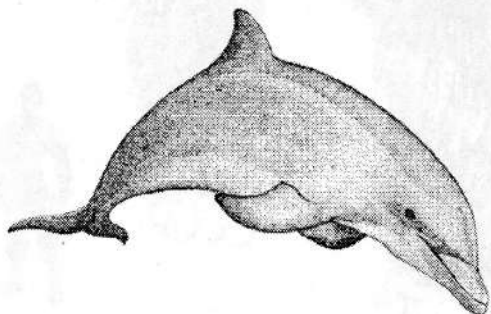
Golens de Metal são verdadeiros tanques de guerra, podendo chegar a 2 toneladas de peso. Eles se movem lentamente, porém com passdas firmes e poderosas em direção ao alvo.

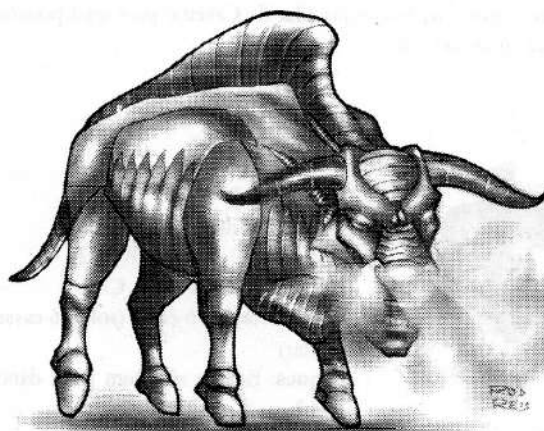
Golfinho

[Animal]
PVs/Tamanho: 11/Médio
FR 1 , CON 1, DEX -3, AGI 3,
INT (A), WILL 1, PER 1, CAR 0
Movimentação: 16 casas (natação).
Ataques: Pancada x1 (Normal [+1]) dano 2d3+1
Defesa/Iniciativa: 10 / +2
Ambiente: Águas Temperadas
Organização: Solitário., casal ou cardume (3d6)
Especial. *Sonar [24 casas], Pele Resistente [IP 1]*

Golfinhos são mamíferos aquáticos extremamente simpáticos e atenciosos com os seres humanos. Existem várias histórias de golfinhos atacando tubarões para salvar náufragos nos Mares de Poseidon.

Golfinho Voador

[Besta Mágica]
PVs/Tamanho: 16/Médio
FR 1 , CON 1, DEX -3, AGI 3,
INT (A), WILL 1, PER 1, CAR 0
Movimentação: 16 casas (levitação).
Ataques: Pancada x1 (Normal [+1]) dano 2d3+1
Defesa/Iniciativa: 10 / +2
Ambiente: Plano Elemental do Ar
Organização: Solitário., casal ou cardume (3d6)
Especial. *Enxergar no Escuro [24 casas], Pele Resistente [IP 1]*

Raça de golfinho que existe em alguns bolsões e no Plano Elemental do Ar. São muito parecidos com seus irmãos marinhos, com a diferença que "nadam" no ar como se estivessem na água. Podem ser vistos em alguns Bolsões de Fantasia.

Gorgon

[Construto]
PVs/Tamanho: 45/Grande
FR 5, CON 5, DEX -2, AGI 3,
INT (A), WILL 1, PER 1, CAR 0
Movimentação: 8 casas (solo).
Ataques: Chifres x1 (Incrível [+4]) dano 2d3+5
Defesa/Iniciativa: 10 / +2
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário..
Especial. *Imunidades de Construto, Enxergar no Escuro [18 casas], Faro [Superior], Bafo 1x a cada 1d6 rodadas [Petrificação, cone de 12 casas, dif. 10], Atropelar [2d6], Pele Resistente [IP 3]*

Um Gorgon é um automato construído na forma de um touro, originalmente por escultores e artífices ligados a Poseidon. Podem chegar a até 1,80 de altura nos ombros e pesar mais de 2 toneladas.

Construtos sanguinários que são deixados para guardar labirintos ou templos. São extremamente agressivos e atacarão ao menor sinal de movimento, sem exceção. Não existe maneira de acalmar estes monstros. Eles obedecem apenas ao mago que os criou.

Gorila

[Animal]
PVs/Tamanho: 16/Médio
FR 4 , CON 2, DEX 1, AGI 3,
INT (A), WILL 1, PER 1, CAR 0
Movimentação: 6 casas (solo) e 6 casas (escalar).
Ataques: Garras x1 (Normal [+1]) dano 1d3+4
Defesa/Iniciativa: 10 / +2
Ambiente: Florestas Quentes
Organização: Solitário., casal ou companhia (2d6)
Especial. *Faro [+4].*

Um gorila macho e adulto pode chegar a 1,80m de altura e pesar quase 200kg de músculos. Vivem nas florestas da Afrika e atacam qualquer inimigo que invada o seu território.

Gorila Gigante (Kong)

[Animal]
PVs/Tamanho: 100/Enorme
FR 9, CON 8, DEX 0, AGI 4,
INT (A), WILL 2, PER 3, CAR 1
Movimentação: 10 casas (solo), 8 casas (escalar).
Ataques: Briga x2 (Heróico [+6]) dano 2d3+9
Defesa/Iniciativa: 11 / +3
Ambiente: Ilha da Caveira
Organização: Solitário..
Especial. *Pele Resistente [IP 2].*

Uma das criaturas mais poderosas do Multiverso, esta espécie rara de macaco vive nas ilhas do Arquipélago da Morte, especialmente na longínqua Ilha da Caveira, para qual poucos possuem mapas astrais.

Gorka

[Humanóide]
PVs/Tamanho: 18/Médio
FR 2, CON 2, DEX 1, AGI 2,
INT 1, WILL 1, PER 3, CAR 0
Movimentação: 6 casas (solo), 6 casas (escalar)
Ataques: Espada x1 (Bom [+2]) dano 1d6+2
Defesa/Iniciativa: 9 / +2
Ambiente: Afrika, Hi-Brazil
Organização: Solitário, Grupos de Caça (1d3+2), Bando (2d6+3), Tribo (5d6+50)..
Especial. *Salto [+2]*

Os Gorka são uma raça de homens-gorilas que vivem na floresta. Eles não são nativos de Hi-Brazil. A explicação mais divulgada sobre sua origem data das primeiras tentativas dos escravistas de conjurarem criaturas de Mavria (Afrika). Uma tribo inteira de homens-gorila veio para Hi-Brazil mas, obviamente, se mostraram selvagens e indomáveis demais para qualquer tipo de trabalho, e fugiram para a floresta, onde montaram suas vilas, há mais de três séculos atrás.

Os homens gorilas são ferozes e muito cruéis, gostando de torturar suas vítimas antes de devorá-las. Medem cerca de 2 metros de altura e possuem uma força extraordinária, além de agilidade e constituição muito acima dos humanos.

Existem poucos homens gorilas de boa índole, que acabaram expulsos de suas vilas e pediram refúgio nas cidades humanas, mas estas criaturas bondosas são extremamente raras de se encontrar.

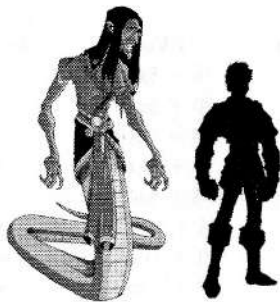
Grifo

[Besta Mágica]
PVs/Tamanho: 25/Grande
FR 3, CON 3, DEX -2, AGI 2,
INT 0, WILL 2, PER 3, CAR 2
Movimentação: 10 casas (solo). 24 casas [vôo]
Ataques: Bicada x1 (Ótimo [+3]) dano 1d2 + Garras x2 (Bom [+2]) dano 1d6+3
Defesa/Iniciativa: 9 / +2
Ambiente: Colinas Temperadas
Organização: Solitário, Casal ou Falange (2d6+2).
Especial. *Rasante, Enxergar no Escuro [24 casas], Montaria*

Grifos são criaturas mágicas resultado da fusão mística entre um leão e uma águia. São caçadores muito perigosos, reunindo as melhores características de cada animal. São orgulhosos e majestosos, mas eventualmente podem ser treinados por Especialistas para servirem como montaria

H

Hannyah

[Hag]
PVs/Tamanho: 32/Grande
FR 1, CON 2, DEX 3, AGI 2,
INT 1, WILL 1, PER 1, CAR 0
Movimentação: 6 casas (solo)
Ataques: Garra x1 (Bom [+2]) dano 1d6+1 ou Mordida (Bom [+2]) dano 1d3+1.
Defesa/Iniciativa: 9 / +1
Ambiente: Todos.
Organização: Solitária, Grupo (2d3).
Especial. *Agarrar e Morder, Sugestão x3, Transformação Momentânea, Constrição [1d3], Realizar Magias [Sorteie na tabela do poder especial].*

As Hannyahs são o resultado do pacto demoníaco de bruxas pouco talentosas ou que foram expulsas de seus covens e buscaram nas forças das trevas mais poder para atingir seus objetivos. Vendendo suas almas em troca de poder físico, as bruxas conseguiram um corpo semelhante ao de uma serpente, coberto de escamas ásperas e malcheirosas, garras afiadas e dentes capazes de cortar através da carne sem esforço.

Hannyas costumam atrair suas vítimas disfarçando-se de velhas senhoras ou de moças indefesas em busca de auxílio. Quando encontram uma vítima potencial, utilizam-se de suas habilidades de sugestão para atraí-la para um local afastado e então atacá-la.

Hárpia

[Besta Mágica]
PVs/Tamanho: 15/Médio
FR 3, CON 2, DEX 1, AGI 3,
INT 0, WILL 0, PER 3, CAR 0
Movimentação: 4 casas (solo), 12 casas (vôo)
Ataques: Garra x2 (Bom [+2]) dano 1d3+3 ou Arco (Bom [+2]) alcance 12 casas, dano 1d6.
Defesa/Iniciativa: 10 / +3
Ambiente: Velha Arcádia, Neokosmos
Organização: Solitário, Par ou Revoada (1d6+6).
Especial. *Grito Estridente [20 casas, dano 1d2+1/0, Rasante.*

Hárpias são servas de **Hades** que carregam as almas dos condenados para o reino subterrâneo. Também são consideradas torturadoras, causando grandes ferimentos em suas vítimas. De vez em quando, feiticeiros maléficos conseguem controlar pequenos grupos de hárpias para servirem aos seus propósitos como guardiãs de um tesouro ou como agentes para sequestrar ou aprisionar alguma vítima.

As três principais hárpias eram Aello, Celaeno e Ocypete.

Hárpia - Aello (Tempestade)

[Besta Mágica]
PVs/Tamanho: 25/Médio
FR 4, CON 3, DEX 2, AGI 4,
INT 3, WILL 2, PER 3, CAR 0
Movimentação: 4 casas (solo), 12 casas [vôo]
Ataques: Garra x2 (Ótimo [+3]) dano 1d3+4
Defesa/Iniciativa: 11 / +3
Organização: Única.
Especial. *Grito Estridente [20 casas, dano 1d3+1], Rasante, Enxergar no Escuro [12 casas], Imortal.*

Hárpia *Aello* *Celaeno* *Ocypete*

Hárpia - Celaeno (Escuridão)

[Besta Mágica]
PVs/Tamanho: 25/Médio
FR 3, CON 4, DEX 2, AGI 3,
INT 3, WILL 3, PER 3, CAR 2
Movimentação: 4 casas (solo), 12 casas [vôo]
Ataques: Garra x2 (Ótimo [+3]) dano 1d3+3.
Defesa/Iniciativa: 10 / +3
Organização: Única.
Especial. *Grito Estridente [20 casas, dano 1d2+1], Rasante, Escuridão Mágica [raio 10 casas], Imortal.*

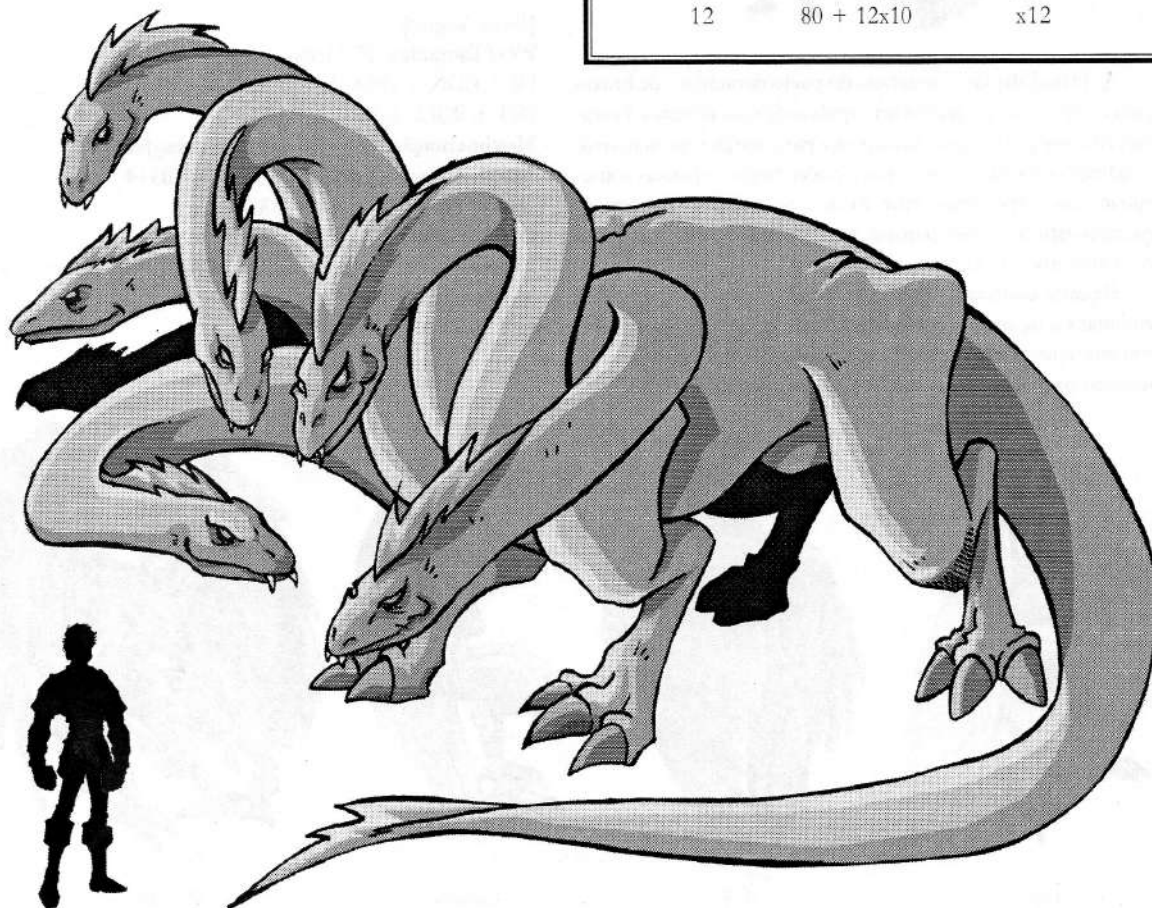
Hárpia - Ocypete (Asas Afiadas)

[Besta Mágica]
PVs/Tamanho: 35/Médio
FR 5, CON 5, DEX 2, AGI 4,
INT 3, WILL 2, PER 3, CAR 0
Movimentação: 4 casas (solo), 12 casas [vôo]
Ataques: Garra x2 (Superior [+5]) dano 1d6+5
Defesa/Iniciativa: 11 / +3
Organização: Única.
Especial. *Grito Estridente [20 casas, dano 1d3+1], Ataque Sônico 1x a cada 2 rodadas [cone de 6/4 dano 2d6+1, (dif. 10)], Rasante, Imortal.*

Hidra

[Besta Mágica]
PVs/Tamanho: ver tabela / Enorme
FR 5-9, CON 4-6, DEX 1, AGI 2,
INT (A), WILL 3, PER 3, CAR -1
Movimentação: 4 casas (solo), 4 casas [natação]
Ataques: Mordida (Normal [+1]) dano 1d6+2 [pode atacar um alvo com no máximo 3 cabeças] ou golpe com o corpo x1 (Bom [+2]) dano 3d6+6.
Defesa/Iniciativa: 9 / +2
Ambiente: Velha Arcádia, Neokosmos
Organização: Solitário ou Casal
Especial. *Regeneração das Cabeças, Regeneração [3 PVs], Atropelar [4d6], Pele Resistente [IP 3], Sangue Venenoso [1d2/0].*

Cabeças da Hidra

Cabeças	PVs	Ataques
5	70 + 5x10	x5
6	70 + 6x10	x6
7	70 + 7x10	x7
8	75 + 8x10	x8
9	75 + 9x10	x9
10	75 + 10x10	x10
11	80 + 11x10	x11
12	80 + 12x10	x12

A hidra é um monstro que vive nos pântanos e áreas alagadas. Criada por **Typhon** e **Equidna**. Existem vários tipos de hidra em Velha Arcádia, cujo número de cabeças varia de 5 a 12 cabeças, sendo a Hidra de Lerna (com 9 cabeças) a mais famosa de todas.

Cada cabeça possui 10 Pontos de Vida e, para evitar que as cabeças se regenerem, pelo menos 5 pontos deste dano devem ser causados por fogo ou ácido. Ataques contra a cabeça devem ser feitos com uma penalidade de -2, caso contrário, são considerados ataques contra o corpo da Hidra. Magias e Rituais de área não são capazes de decepar cabeças da Hidra. Se elas reduzirem os PVs de uma cabeça a 0, a cabeça irá se regenerar completamente em 3 rodadas, a menos que sejam decepadas e queimadas.

A Hidra pode ser derrotada através de ataques ao seu corpo mas, para destruí-la permanentemente, é necessário queimar todas as suas cabeças ou ela se regenerará.

O sangue de uma Hidra é considerado venenoso. Cada golpe feito com arma cortante ou perfurante espirra sangue, causando 1d2 pontos de dano em quem a atacou (Teste de AGI vs. dif. 9 para evitar).

Hidra (Piro-Hidra)

[Besta Mágica]
PVs/Tamanho: ver tabela / Enorme
FR 5-9, CON 4-6, DEX 1, AGI 3,
INT (A), WILL 3, PER 3, CAR -1
Movimentação: 4 casas (solo), 4 casas [natação]
Ataques: Mordida (Normal [+1]) dano 1d6+2 [pode atacar um alvo com no máximo 3 cabeças] ou golpe com o corpo x1 [Bom [+2]) dano 3d6+6.
Defesa/Iniciativa: 10 / +3
Organização: Solitário.
Especial. *Regeneração das Cabeças, Regeneração [3 PVs], Atropelar [4d6], Pele Resistente [IP 3], Bafo 1x por cabeça a cada 1d6 rodadas [Fogo, 6 casas, 3d6, dif. 10], Imunidade [Fogo].*

Hidra (Crio-Hidra)

[Besta Mágica]
PVs/Tamanho: ver tabela / Enorme
FR 5-9, CON 4-6, DEX 1, AGI 3,
INT (A), WILL 3, PER 3, CAR -1
Movimentação: 4 casas (solo), 4 casas [natação]
Ataques: Mordida (Normal [+1]) dano 1d6+2 [pode atacar um alvo com no máximo 3 cabeças] ou golpe com o corpo x1 [Bom [+2]) dano 3d6+6.
Defesa/Iniciativa: 10 / +3
Organização: Solitário.
Especial. *Regeneração das Cabeças, Regeneração [3 PVs], Atropelar [4d6], Pele Resistente [IP 3], Bafo 1x por cabeça a cada 1d6 rodadas [Frio, 6 casas, 3d6, dif. 10], Imunidade a Frio.*

A Piro-Hidra possui as escamas avermelhadas e é capaz de soltar um jato de fogo de cada uma de suas cabeças sobre seus oponentes, o que a torna um adversário impressionante. Ataques baseados em Frio precisam ser realizados para impedir as cabeças de se regenerarem.

A Crio-Hidra possui as escamas azuladas e é capaz de disparar rajadas de gelo contra seus adversários.

Hidra do Equinócio: São as Hidras mais raras e extremamente poderosas, de coloração avermelhada e azulada, que mesclam em suas cabeças os aspectos da Piro-Hidra e da Crio-Hidra. as cabeças com escamas avermelhadas cospem fogo e as cabeças com escamas azuladas cospem gelo. Estas Hidras são imunes tanto a Fogo quanto a Frio.

Hidra de Lerna

[Besta Mágica]
PVs/Tamanho: 100+90 / Imenso
FR 9, CON 6, DEX -2, AGI 2,
INT (A), WILL 3, PER 3, CAR 0
Movimentação: 6 casas (solo), 6 casas [natação]
Ataques: Mordida x9 (Incrível [+4]) dano 1d6+3 [pode atacar um alvo com no máximo 3 cabeças] ou golpe com o corpo x1 [Incrível [+4]) dano 3d6+6.
Defesa/Iniciativa: 9 / +2
Ambiente: Lerna, Velha Arcádia
Organização: Única.
Especial. *Regeneração das Cabeças, Atropelar [4d6], Pele Resistente [IP 4], Sangue Venenoso [1d3/0], Imortal.*

A maior habilidade de uma hidra e o que a torna um oponente mortal, é o fato de que cada vez que uma de suas cabeças é decepada, outras duas crescem no mesmo lugar (até um máximo de 17 cabeças no total). Estas cabeças crescem 3 rodadas após a cabeça original ter sido arrancada e, caso não sejam destruídas novamente, elas apodrecem e morrem em 24 horas.

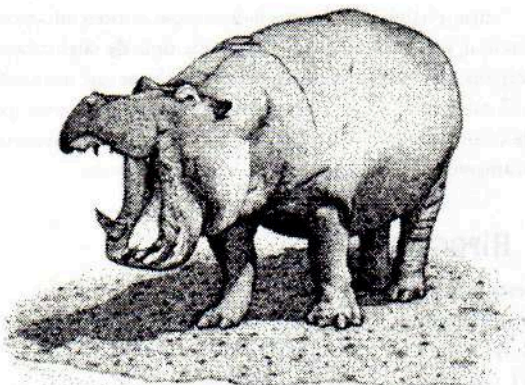
Hipogrifo

[Besta Mágica]
PVs/Tamanho: 25/Grande
FR 3, CON 3, DEX -2, AGI 2,
INT (A), WILL 2, PER 3, CAR 1
Movimentação: 10 casas (solo). 24 casas [vôo]
Ataques: Bicada x1 (Ótimo [+3]) dano 1d3 + Garras x2 (Bom [+2]) dano 1d6+3
Defesa/Iniciativa: 9 / +2
Ambiente: Colinas Temperadas
Organização: Solitário, Casal ou Falange (2d6+2).
Especial. *Enxergar no Escuro [18 casas], Rasante, Montaria.*

Um Hipogrifo é um híbrido mágico entre um cavalo e uma águia, territorialistas e agressivas. Um adulto pode medir até 2,7m de comprimento e pesar cerca de 500kg, com envergadura de asas de 6m.

Ovos de Hipogrifo valem cerca de 2.000gp nos bazares e filhotes que ainda podem ser treinados para servirem como montaria cerca de 3.000gp. O treinamento demora aproximadamente 6 meses e precisa ser feito com a criatura bem jovem.

Hipopótamo

[Animal]
PVs/Tamanho: 40/Enorme
FR 8, CON 4, DEX -3, AGI 2,
INT (A), WILL 2, PER 2, CAR 0
Movimentação: 8 casas (solo), 4 casas (natação).
Ataques: Mordida (Ótimo [+3]) dano 2d3+2 ou golpe com o corpo x1 [Bom [+2]) dano 2d3+8.
Defesa/Iniciativa: 9 / +2
Ambiente: Afrika
Organização: Solitário, casal ou manada (2d6+2).
Especial. *Pele Resistente [IP 2], Atropelar [3d6], Estouro de Manada [1d6]*

Hipopótamos podem medir até 3,5m de comprimento e chegar a 3 toneladas. São muito agressivos, especialmente se seus filhotes foram ameaçados de alguma maneira.

Hippo

[Humanóide]
PVs/Tamanho: 16/Grande
FR 3, CON 4, DEX -1, AGI -2,
INT 1, WILL 2, PER 2, CAR **Organização:** Solitário.
Movimentação: 6 casas (solo).
Ataques: Machado (Bom [+2]) dano 1d6+3
Defesa/Iniciativa: 7 / +0
Ambiente: Afrika
Organização: Solitário ou Grupo de caça (1d3+3)
Especial. *Pele Resistente [IP 1].*

Hippos são grandes criaturas que vivem às margens dos lagos na Afrika, se assemelhando a hipopótamos antropomórficos. São extremamente gordos e fortes, mas muito agressivos e fanfarrões. Os Hippos são aventureiros natos, mas briguentos de primeira. Machos e fêmeas possuem cerca de 2m de altura e peso entre 500 e 600kg.

Hippos gostam de batalhas, embora sejam um tanto quanto desajeitados em combate. Na maioria das vezes, aproveitam seu enorme tamanho para intimidar os oponentes antes de começar a lutar. Também são apaixonados por jóias e gemas brilhantes, que costumam usar como adornos.

Hobgoblin

[Goblinóide]
PVs/Tamanho: 10 / Médio
FR 2, CON 1, DEX 1, AGI 1,
INT 1, WILL 1, PER 1, CAR 0
Movimentação: 6 casas (solo)
Ataques: Clava x1 (Normal [+1]) dano 1d3+3
Defesa/Iniciativa: 8 / +1
Ambiente: Colinas Quentes
Organização: Solitário, Gangue (1d6+2), Bando (5d6+20) ou Tribo (6d6+50), sempre acompanhados de 3x goblins e outros goblinóides.
Especial. *Enxergar no Escuro [12 casas].*

Os Hobgoblins são os parentes maiores e mais fortes dos goblinóides, recrutados como comandantes das tropas goblins para Halzazee. Atuam como chefes de pequenos bandos compostos de 20 a 30 goblinóides.

Hobgoblin Campeão

[Goblinóide]
PVs/Tamanho: 40 / Grande
FR 4, CON 3, DEX 1, AGI 2,
INT 1, WILL 1, PER 1, CAR 0
Movimentação: 6 casas (solo)
Ataques: Espada x1 (Incrível [+4]) dano 1d6+4
Defesa/Iniciativa: 9 / +1
Ambiente: Colinas Quentes
Organização: Solitário.
Especial. *Enxergar no Escuro [12 casas].*

Homem Escorpião

[Besta Mágica]
PVs/Tamanho: 25 / Grande
FR 2, CON 2, DEX -2, AGI 2,
INT 0, WILL 1, PER 2, CAR 0
Movimentação: 6 casas (solo)
Ataques: Garras x2 (Ótimo [+3]) dano 1d6+2 ou Ferrão (Ótimo [+3]) dano 1d6 + veneno
Defesa/Iniciativa: 9 / +2
Ambiente: Afrika, Egito
Organização: Solitário, Grupo (1d3+3) ou Patrulha (1d6+6)
Especial. *Veneno [1d6+2/1d3 (dif. 10)], Pele Resistente [IP 1].*

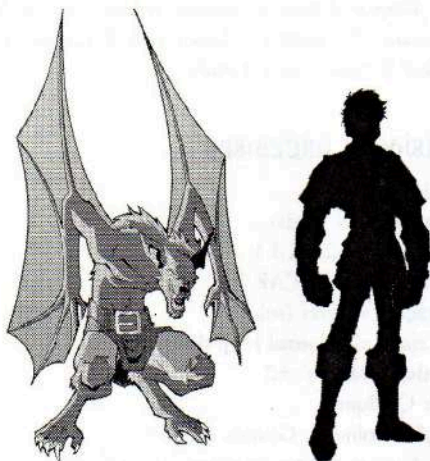
Homem Morcego

[Humanóide]
PVs/Tamanho: 12 / Médio
FR 1, CON 1, DEX 0, AGI 0,
INT 1, WILL 1, PER 3, CAR 1
Movimentação: 4 casas (solo), 12 casas (vôo)
Ataques: Garras x1 (Normal [+1]) dano 1d3+1
Defesa/Iniciativa: 7 / +1
Ambiente: Subterrâneo
Organização: Solitário, Grupos (1d6+2).
Especial. *Radar [18 casas].*

Os homens morcegos são criaturas estranhas que vivem em gigantescas cavernas no Reino Subterrâneo, ao longo de rios ou lagos gelados. Às vezes, estas cavernas podem chegar ao tamanho de estádios de futebol, interligadas umas com as outras, onde podem viver tranquilamente uma centena de Homens-Morcego, pendurados por seus pés, de cabeça para baixo, nas estalactites.

Em terra, eles são um pouco desajeitados, mas conseguem voar e planar muito bem e seu radar natural é capaz de detectar inimigos a uma grande distância.

Machos medem cerca de 1,50 a 1,60m e pesam entre 40 e 60kg e fêmeas são um pouco menores e mais delicadas.

O povo-morcego gosta de colecionar objetos brilhantes, como jóias ou gemas translúcidas. Não costumam ser bons artesãos e seus instrumentos são relativamente toscos. Por este motivo, admiram muito o artesanato humano e anão.

Homem Morcego (Guerreiro)

[Humanóide]
PVs/Tamanho: 32 / Médio
FR 3, CON 2, DEX 1, AGI 2,
INT 1, WILL 2, PER 3, CAR 1
Movimentação: 4 casas (solo), 12 casas (vôo)
Ataques: Garras x1 (Ótimo [+3]) dano 1d3+3
Defesa/Iniciativa: 9 / +2
Ambiente: Subterrâneo
Organização: Solitário, Grupos (1d6+2), Tropa (3d6+6).
Especial. *Radar [18 casas].*

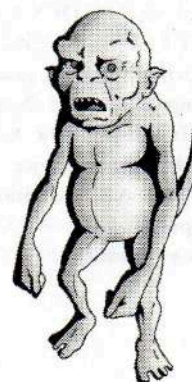
Homem Rato

[Humanóide, Rato]
PVs/Tamanho: 9 / Médio
FR 0, CON 1, DEX 1, AGI 2,
INT 0, WILL 0, PER 1, CAR 0
Movimentação: 6 casas (solo)
Ataques: Garras x1 (Normal [+1]) dano 1d3+1 ou Mordida (Normal [+1]) dano 1d2 + licantropia
Defesa/Iniciativa: 9 / +1
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário, Grupo (1d3+2) ou Ninhada (3d6+6), acompanhados de 1d3+3 Ratos Gigantes.
Especial. *Imunidades de Licantropo, Enxergar no Escuro [12 casas], Maldição da Licantropia [1d6 horas], Conjurar 3x [Ratos, 3d6].*

Os Homens Ratos estão relacionados com os Licantropos, apesar de não serem capaz de reverter para a forma humana. Roedores humanóides que servem aos propósitos malignos de Halzazee. Atuam nos esgotos e subterrâneos das grandes cidades, mas podem ser encontrados nas florestas e áreas próximas de vilas também.

A mordida de um homem-rato pode transmitir a licantropia e transformar a vítima em um homem-rato. Quando transformado, a vítima passa a obedecer aos desígnios de Halzazee, perdendo totalmente o seu livre-arbítrio.

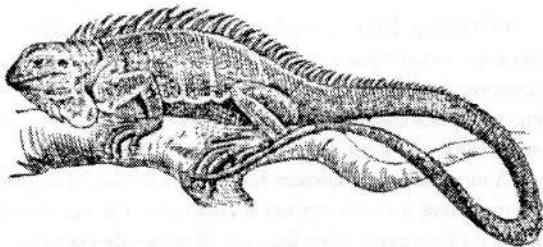
Homúnculo

[Construto]
PVs/Tamanho: 11 / Miúdo
FR 0, CON 3, DEX 1, AGI 2,
INT 0, WILL 1, PER 1, CAR 0
Movimentação: 4 casas (solo), 6 casas (vôo)
Ataques: Mordida x1 (Fraco [0]) dano 1d2 + veneno
Defesa/Iniciativa: 9 / +1
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário.
Especial. *Enxergar no Escuro [12 casas], Evasão, Veneno [sono (1d6 rodadas)/0, dif. 10].*

Um Homúnculo é um servo construído por meio de alquimia. São guerreiros muito fracos, mas servem como excelentes mensageiros ou espiões para seus mestres. Também auxiliam no trabalho de laboratório, pegando objetos distantes ou limpando a casa depois das experiências.

Homúnculos Maléficos: possuem a pele negra ao invés de esverdeada, e seus olhos são amarelados. O veneno destes Homúnculos causa 3d6 pontos de dano (Teste de Resistência vs dif. 10 para reduzir à metade) e a Mordida é feita com Teste (Ótimo [+3]). Estes Homúnculos são realizados em rituais ligados a Halzazee e seus demônios.

I

Iguana

[Réptil]
PVs/Tamanho: 2 / Miúdo
FR -3, CON -3, DEX -2, AGI 2,
INT (A), WILL 0, PER 3, CAR 0
Movimentação: 4 casas (solo), 4 (escalar)
Ataques: Mordida x1 (Fraco [0]) dano 1
Defesa/Iniciativa: 9 / +2
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário.
Especial. *Nenhum*

Inquisidor Acólito

[Humanóide]
PVs/Tamanho: 8 / Médio
FR 1, CON 1, DEX 1, AGI 1,
INT 1, WILL 0, PER 3, CAR 1
Movimentação: 6 casas (solo)
Ataques: Tocha x1 (Normal [+1]) dano 1d6 (fogo)
Defesa/Iniciativa: 8 / +2
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário, Grupos (2d6+6), Igreja (3d6+20).
Especial. *Exorcismo [Normal], Afastar Mortos-Vivos [12 casas, 6], Rituais [Divinos, 2 do 1º Círculo, 1 do 2º Círculo].*

Inquisidor Adepto

[Humanóide]
PVs/Tamanho: 18 / Médio
FR 1, CON 2, DEX 1, AGI 1,
INT 2, WILL 1, PER 3, CAR 2
Movimentação: 6 casas (solo)
Ataques: Espada x1 (Normal [+1]) dano 1d6+1
Defesa/Iniciativa: 8 / +2
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário, Grupos (2d6+6), Igreja (3d6+20).
Especial. *Exorcismo [Bom], Afastar Mortos-Vivos [12 casas, 8], Rituais [Divinos, 3 do 1º Círculo, 2 do 2º Círculo, 1 do 3º Círculo].*

Inquisidor Bispo

[Humanóide]
PVs/Tamanho: 28 / Médio
FR 1, CON 2, DEX 2, AGI 1,
INT 3, WILL 3, PER 3, CAR 2
Movimentação: 6 casas (solo)
Ataques: Cajado x1 (Normal [+1]) dano 1d3+2
Defesa/Iniciativa: 8 / +2
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário, Grupos (2d6+6).
Especial. *Abençoar [Ótimo], Exorcismo [Incrível], Afastar Mortos-Vivos [12 casas, 10], Rituais [Divinos, 5 do 1º Círculo, 3 do 2º Círculo, 2 do 3º Círculo, 1 do 4º Círculo].*

Inquisidor Arcebispo

[Humanóide]
PVs/Tamanho: 38 / Médio
FR 1, CON 2, DEX 2, AGI 1,
INT 4, WILL 4, PER 3, CAR 3
Movimentação: 6 casas (solo)
Ataques: Cajado x1 (Normal [+1]) dano 1d3+2
Defesa/Iniciativa: 8 / +2
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário, Grupos (1d3+1).
Especial. *Abençoar [Ótimo], Exorcismo [Incrível], Afastar (ou Controlar) Mortos-Vivos [12 casas, 16], Rituais [Divinos, 5 do 1º Círculo, 5 do 2º Círculo, 3 do 3º Círculo, 2 do 4º Círculo, 1 do 5º Círculo].*

Apesar de serem humanos, os Inquisidores e a Santa Igreja do vaticano exerce no Multiverso um papel muito pior do que a maioria dos monstros. Com sua fé no "deus único", eles avançam sobre os bolsões de Arcádia matando, destruindo, queimando e retalhando todas as criaturas que não aceitem sua dominação.

Os Inquisidores caçam e destróem qualquer qualquer tipo de criatura inteligente que não seja humana. Consideram todos como "demônios", sem exceção, e após captúrar e torturá-los, os enviam para a fogueira, não sem antes confiscar seus bens. Mesmo entre os humanos, o uso de magia ou de qualquer tipo de ritual é passível de condenação pela Inquisição.

Insetos Gigantes

Em Mundos de Fantasia, podem existir insetos de tamanhos variados, desde os insetos comuns que também existem na Terra até aranhas ou escorpiões do tamanho de pequenos edifícios, como em algumas regiões de Halzazee.

Este capítulo traz regras para se calcular as fichas de Insetos gigantes, divididos em tamanhos (Miúdo, Pequeno, Médio, Grande, Enorme, Imenso e Colossal). Os dados para comparação referem-se a Insetos de tamanho **Médio** quando nada mais for dito.

Todos os insetos possuem em comum as seguintes características: INT (A), ou seja, são irracionais e não possuem valores de Inteligência, sendo, portanto, imunes a magias e rituais que lidam com mentes ou dominação mental de qualquer tipo. Todos os Insetos possuem *Sentidos Aguçados [Ótimo]* e *Enxergar no Escuro [18 casas]* e não acumulam riquezas.Se tiverem qualquer tipo de tesouro, este pertencerá às vítimas anteriores e que permaneceram abandonados por onde o inseto esteja.

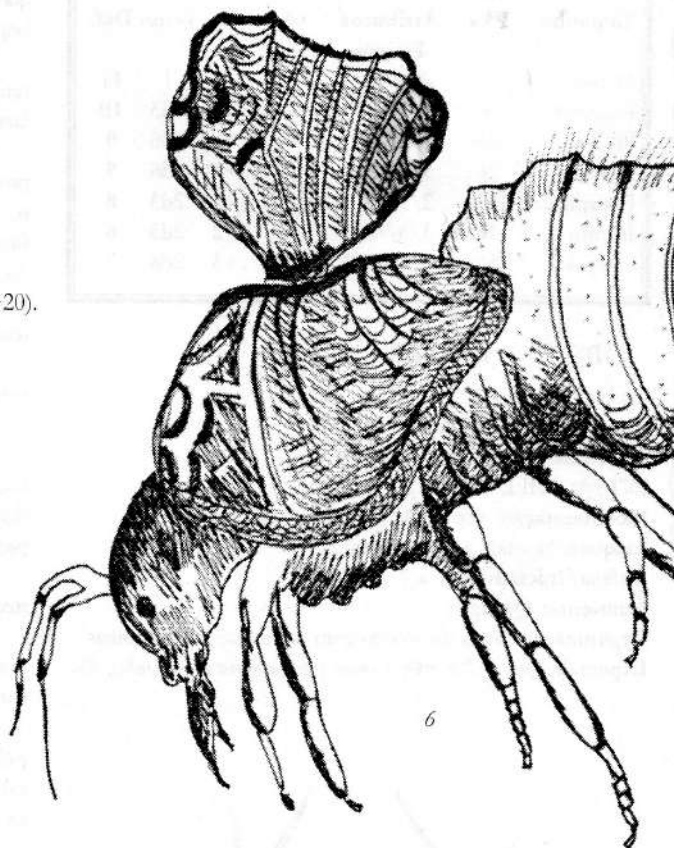
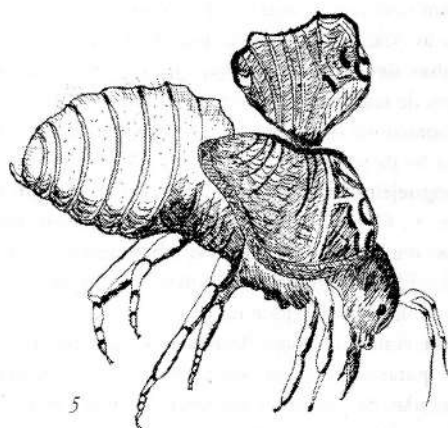
Inseto - Abelha

[Inseto]
PVs/Tamanho: ver tabela
Atributos Fisicos: ver tabela
INT (A), WILL 0, PER 3, CAR 0
Movimentação: ver tabela
Ataques: Ferrão x1 (ver tabela)
Defesa/Iniciativa: 7-11 / +3 a+1
Ambiente: Planícies
Organização: Solitário, Enxame (1d6+3), colméia (3d6+20).
Especial. *Mel, Veneno [por categoria de tamanho/0, dif. 10]*

Abelhas

Tamanho	PVs	Atributos Físicos	vôo	At.	Dano	Def.
Miúdo	2	-1/0/-2/4	4	0	1	11
Pequeno	6	0/1/-2/3	4	0	1d3	10
Médio	13	1/2/-2/2	6	+1	1d6	9
Grande	23	2/2/-2/2	6	+1	1d6	9
Enorme	35	2/3/-3/1	8	+2	2d3	8
Imenso	43	3/3/-3/1	10	+2	2d3	8
Colossal	52	4/4/-3/0	12	+3	2d6	7

Veneno: Quando uma abelha aferroa um adversário, ela injeta um veneno de 1d3 por categoria de tamanho (1d3 para Miúdo, 2d3 para Pequeno, e assim por diante, até 7d3 para Colossal). A vítima pode fazer um Teste de Resistência para reduzir o dano à metade. A abelha morrerá em 1d3+3 rodadas.

Mel: O mel das abelhas é considerado uma iguaria fina em grande parte dos bolsões do Multiverso.

Exemplos de Insetos:
1 - Miúdo
2 - Pequeno
3 - Médio
4 - Grande
5 - Enorme
6 - Imenso

Inseto - Abelha Afrikana

[Inseto]
PVs/Tamanho: ver tabela
Atributos Fisicos: ver tabela
INT (A), WILL 0, PER 3, CAR 0
Movimentação: 4 casas (solo), 18 casas (vôo)
Ataques: Ferrão x1 (ver tabela)
Defesa/Iniciativa: 10-7 / +3 a +1
Ambiente: Planícies
Organização: Solitário, Enxame (1d6+3), colméia (3d6+20).
Especial: *Mel, Veneno [por categoria de tamanho/0, dif. 10]*

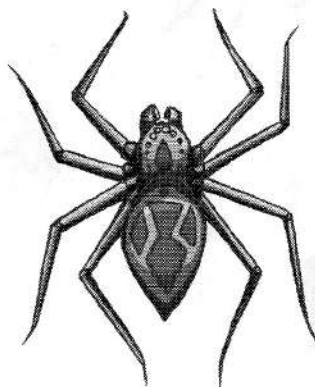
Mais agressivas que suas parentes Arcadianas, as Abelhas Afrikanas são mais fortes e mais venenosas também. Seu mel é mais azedo e de qualidade mais baixa, porém.

O veneno das Abelhas Afrikanas é de 1d3+1 por categoria.

Abelhas Afrikanas

Tamanho	PVs	Atributos Físicos	vôo	At.	Dano	Def.
Miúdo	3	-1/0/-2/3	4	0	1	11
Pequeno	8	0/1/-2/3	4	0	1d3	10
Médio	15	1/2/-2/2	6	+1	1d6	9
Grande	26	2/2/-2/2	6	+1	1d6	9
Enorme	38	2/3/-3/1	8	+2	2d3	8
Imenso	46	3/3/-3/1	10	+2	2d3	8
Colossal	56	5/4/-3/0	12	+3	2d6	7

Inseto - Aranha

[Inseto]
PVs/Tamanho: ver tabela
Atributos Fisicos: ver tabela
INT (A), WILL 0, PER 3, CAR 0
Movimentação: ver tabela (solo e escalar)
Ataques: Mordida x1 (ver tabela)
Defesa/Iniciativa: 11 a 7 / +3 a +1
Ambiente: Qualquer
Organização: Varia de acordo com o tamanho das Aranhas
Especial. *Salto [+2 a +6], Veneno (por categoria de tamanho), Teia*

Aranhas

Tamanho	PVs	Atributos Físicos	Mov.	At.	Dano	Def.
Miúdo	2	-1/0/-2/4	4	0	1	11
Pequeno	4	0/1/-2/3	4	+1	1d2	10
Médio	11	1/2/-2/2	6	+2	1d3	9
Grande	22	2/2/-2/2	6	+2	1d3	9
Enorme	34	4/3/-3/1	8	+2	1d6	8
Imenso	52	6/3/-3/1	10	+3	1d6	8
Colossal	68	9/4/-3/0	12	+4	2d3	7

Existem dois tipos de aranhas, as Caçadoras e as tecelãs. As caçadoras utilizam o solo, enquanto as tecelãs usam teias para capturar suas vítimas. As aranhas Caçadoras possuem um bônus de Movimentação de +2 casas.

Aranhas se reproduzem por meio de ovos, que ficam dentro de um saco contendo centenas de ovos de tamanho 5 categorias menor que a aranha original. Quando estes sacos se rompem, os filhotes brigam entre si e apenas os melhores e mais aptos sobreviverão.

Veneno: O veneno das aranhas gigantes varia de 1d3 a 1d6 por categoria de tamanho, dependendo da espécie. As vítimas podem fazer um Teste de Resistência para reduzir o dano pela metade.

Teia: Aranhas podem produzir fios capazes de aguentar seu próprio peso somado a de outra criatura de tamanho equivalente. As tecelãs podem produzir ainda 8x ao dia uma teia que funciona como uma Rede, de FR igual a Categoria de Tamanho. As teias variam de 1,5m a 18m de diâmetro, dependendo do tamanho da aranha. As Aranhas conseguem escalar suas próprias teias com a mesma velocidade de deslocamento normal.

Criaturas precisam passar em um teste de PER vs. dif. 9 para perceberem uma teia de uma aranha tecelã.

Entre as Aranhas mais conhecidas de Arcádia destacam-se:

Aranhas de Alçapão: aranhas que escavam buracos e os preenchem de teias para capturar sua vítimas, ou que se escondem em buracos na terra aguardando a passagem de suas vítimas para atacá-las de surpresa.

Caranguejeira: grande e peluda, é maior (+10% em PVs) e mais forte (+1 FR e +1 CON) que as aranhas de mesmo tamanho.

Drow: aranha negra que vive nos subterrâneos. Costuma ser usada pelos Elfos Negros como montaria.O corpo dos Driders é formado de uma aranha deste tipo.

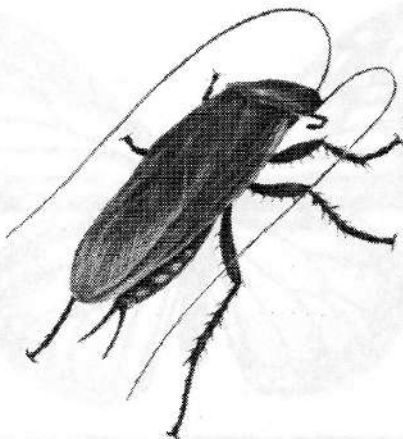
Licosa: conhecida como Aranha de Jardim, possui o corpo pelodo e patas longas, de coloração escura com manchas esbranquiçadas. Seu veneno é necrosante e pode fazer com que os membros afetados gangrenem.

Loxosceles: Aranhas de corpo pequeno e pernas finas e compridas. São venenosas e grandes tecelãs de teias.

Tarântula: aranha da mesma família da caranguejeira, é forte e peluda também. Costuma saltar sobre sua vítima em um golpe surpresa para atacá-la. Por incrível que pareça, apesar de sua aparência, é uma das únicas aranhas que pode ser treinada por especialistas para servir como montaria.

Viúva Negra: possui um dos venenos mais poderosos e mortais de todas as aranhas do Multiverso. Sua pele negra e áspera com um desenho amarelado em forma de triângulo em seu dorso são característicos.

Inseto - Barata

[Inseto]
PVs/Tamanho: ver tabela
Atributos Físicos: ver tabela
INT (A), WILL 0, PER 3, CAR 0
Movimentação: ver tabela (solo, escalar e vôo)
Ataques: Mordida x1 (ver tabela)
Defesa/Iniciativa: 10-7 / +3 a +1
Ambiente: qualquer
Organização: Varia de acordo com o tamanho das baratas
Especial. *Carapaça [IP de acordo com o tamanho], Enxergar no Escuro [18 casas], Doença.[-1 Con/0, dif. 9]*

Barata

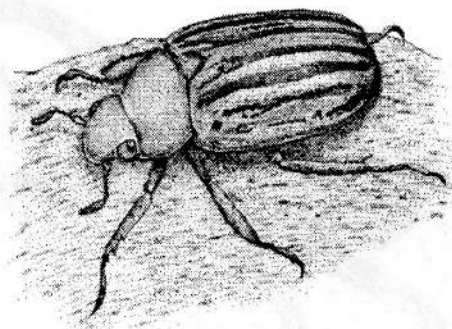
Tamanho	PVs	Atributos Físicos	Mov.	At.	Dano	IP
Miúdo	3	-1/0/-3/3	4	0	1	0
Pequeno	6	0/1/-3/3	4	+1	1d2	0
Médio	12	1/2/-3/3	6	+2	1d3	1
Grande	24	2/2/-3/2	6	+2	1d3	1
Enorme	36	4/3/-3/1	8	+2	1d6	2
Imenso	48	6/4/-3/1	10	+3	1d6	2
Colossal	60	8/5/-3/0	12	+4	2d3	3

Baratas são, talvez, os insetos mais asquerosos de todo o Multiverso. São enormes, sujas, vivem nos esgotos das grandes cidades e nos subterrâneos.

Sua mordida transmite diversas doenças, capazes de matar um ser humano em dias se não forem tratadas. O mero toque desprotegido sobre o corpo de uma barata faz com que a vítima precisa passar em um teste de Resistência vs. dif. 9 ou sofrer de náuseas e dor de cabeça por 1d3 dias. Se for vítima de uma mordida ou se esta secreção atingir os olhos ou a boca, precisa passar em um Teste vs. dif. 10 ou sofrer as conseqüências funestas (ficar temporariamente ou permanentemente cego, envenenamento [2d6 pontos de dano por veneno] ou perder 1d2 pontos em Atributos Físicos devido a nausea).

Baratas não podem ser cavalgadas, pois além de possuírem asas localizadas em seus dorsos, são cobertas de uma substância oleosa e pestilenta que impediria a fixação de qualquer tipo de sela.

Inseto - Besouro

[Inseto]
PVs/Tamanho: ver tabela
Atributos Físicos: ver tabela
INT (A), WILL 0, PER 3, CAR 0
Movimentação: ver tabela (solo e escalar)
Ataques: Mordida x1 (ver tabela)
Defesa/Iniciativa: 9-7 / +2 a +1
Ambiente: qualquer
Organização: Varia de acordo com o tamanho dos besouros
Especial. *Carapaça [IP de acordo com o tamanho], Enxergar no Escuro [18 casas], Bafo 3x ao dia [Ácido, dano e área por tamanho, dif. 9]*

Besouros gigantes são usados em algumas colônias subterrâneas como substitutos para os bois e cavalos como animais de tração, puxando carroças e arados em plantações e cultivos de fungos e outras plantas subterrâneas. Seu extrume é considerado um excelente fertilizante.

Os besouros são capazes de, quando atacados, expelir até 3x ao dia um jato de ácido de suas bocas até um cone de 4x4 casas (miúdo-médio), 6x6 casas (grande-enorme) ou 8x8 casas (Imenso e colossal), causando 1d3+1 pontos de dano por categoria de tamanho por ácido em todos que estiverem dentro deste cone (1d3+1 para Miúdo, 2d3+2 para pequeno e assim por diante...)

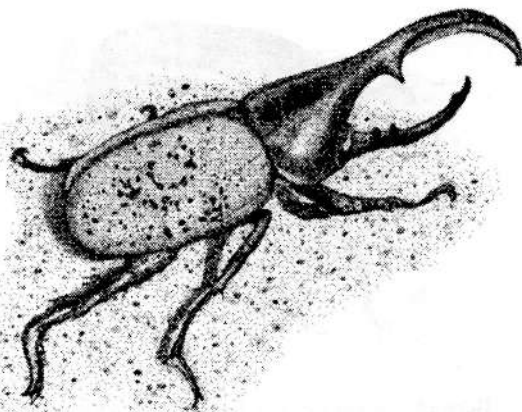
Besouros também possuem grandes carapaças de queratina, que costumam ser utilizadas pelos habitantes do subterrâneo como material para a confecção de armaduras e escudos.

Podem ser montados, mas precisam de selas especiais adaptadas para o formato de seu dorso. Os maiores besouros são tão estáveis quanto elefantes, podendo suportar pequenos grupos de 2 ou 3 arqueiros com facilidade.

Besouros

Tamanho	PVs	Atributos Físicos	Mov.	At.	Dano	IP
Miúdo	4	0/0/-3/2	4	-1	1	2
Pequeno	7	0/1/-3/2	4	0	1d2	2
Médio	13	1/2/-3/2	6	+1	1d3	3
Grande	26	2/2/-3/1	6	+1	1d6	3
Enorme	42	4/3/-3/1	8	+2	2d3	4
Imenso	58	6/4/-3/1	8	+2	2d3	4
Colossal	80	8/5/-3/0	10	+2	2d6	5

Inseto - Besouro Hércules

[Inseto]
PVs/Tamanho: ver tabela
Atributos Fisicos: ver tabela
INT (A), WILL 0, PER 3, CAR 0
Movimentação: 4-10 casas (solo).
Ataques: Mordida x1 (ver tabela)
Defesa/Iniciativa: 9-7 / +2 a +1
Ambiente: Qualquer
Organização: Varia de acordo com o tamanho dos besouros
Especial. *Carapaça [IP de acordo com o tamanho], Enxergar no Escuro [18 casas], Montaria.*

Besouro Hércules

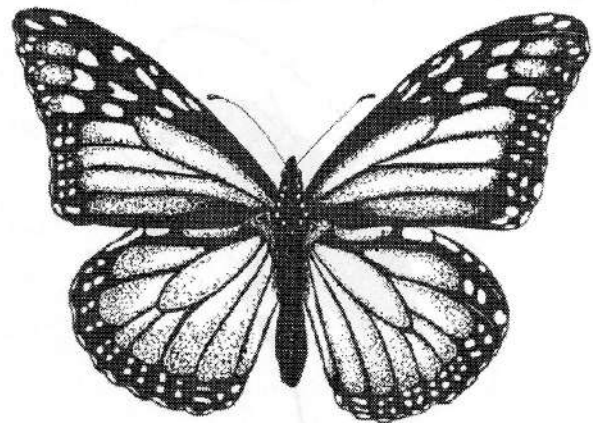
Tamanho	PVs	Atributos Físicos	At.	Dano	Def.	IP
Miúdo	5	0/0/-3/2	0	1d3	9	2
Pequeno	8	0/1/-3/2	+1	1d6	9	2
Médio	17	1/2/-3/2	+1	1d6+1	9	3
Grande	28	2/2/-3/1	+2	2d3+2	8	3
Enorme	46	4/3/-3/1	+2	2d3+4	8	4
Imenso	60	6/4/-3/1	+3	2d6+6	8	4
Colossal	82	8/5/-3/0	+3	2d6+8	7	5

O Besouro Hércules possui um chifre de queratina extremamente dura, que usa para atacar como se fosse uma "mandíbula", aprisionando (ou em alguns casos, partindo ao meio) sua vítima enquanto a dissolve com seus poderosos ácidos. Hércules possui os mesmos ataques de seus parentes besouros, com a diferença que, se a vítima for aprisionada pelos chifres, o ataque com o jato de ácido é considerado um sucesso automático.

Besouro Tigre: Uma variação do besouro Hércules, possui em suas costas manchas alaranjadas e negras semelhantes ao dorso de um tigre, de onde se originou seu nome. Um pouco menor que o Besouro Hércules, serve de montaria para habitantes dos Reinos Subterrâneos.

Besouro do Diabo: Besouro com tons de carapaça mais avermelhados, capaz de voar (movimentação de 12 casas [vôo]). O barulho de suas asas batendo pode ser ouvido a centenas de metros de distância e dizem que é algo assustador.

Inseto - Borboleta

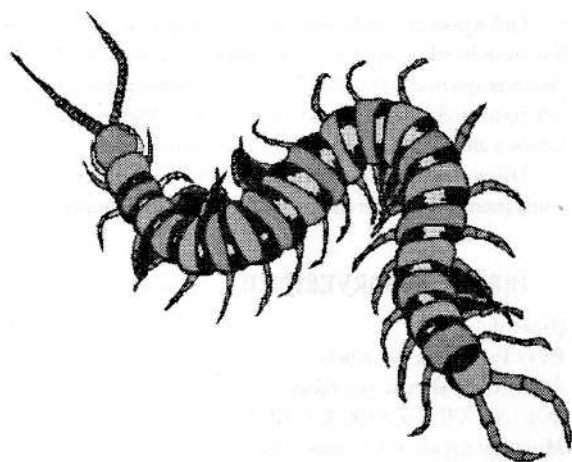
[Inseto]
PVs/Tamanho: ver tabela
Atributos Fisicos: ver tabela
INT (A), WILL 0, PER 4, CAR 1
Movimentação: 8-16 casas (vôo).
Ataques: Mordida x1 (ver tabela)
Defesa/Iniciativa: 9-7 / +3 a +2
Ambiente: Qualquer
Organização: Varia de acordo com o tamanho das borboletas.
Especial. *Enxergar no Escuro [18 casas]., Montaria*

Borboleta

Tamanho	PVs	Atributos Físicos	Mov.	At.	Dano	Def.
Miúdo	2	-2/-2/-2/2	8	0	1	9
Pequeno	4	-1/-1/-2/2	8	+1	1d2	9
Médio	6	0/0/-2/2	10	+1	1d2	9
Grande	10	1/1/-2/1	10	+2	1d3	8
Enorme	20	2/2/-2/1	12	+2	1d3	8
Imenso	30	3/3/-2/1	14	+3	1d6	8
Colossal	42	3/3/-2/0	16	+3	1d6	7

Uma borboleta pode carregar um cavaleiro de tamanho duas categorias menor que a sua.

O desenho interno das asas de uma borboleta no Multiverso pode ter literalmente qualquer cor (ou combinação de cores), formato, desenho ou padrão imaginável.

Inseto - Centopéia

[Inseto]
PVs/Tamanho: ver tabela
Atributos Fisicos: ver tabela
INT (A), WILL 0, PER 3, CAR 0
Movimentação: 4-12 (solo escalar)
Ataques: Mordida x1 (ver tabela) + veneno
Defesa/Iniciativa: 9 / +3 a +1
Ambiente: Qualquer
Organização: Varia de acordo com o tamanho das centopéias
Especial. *Enxergar no Escuro [18 casas], Veneno [por tamanho]*

Centopéia

Tamanho	PVs	Atributos Físicos	At.	Dano	Def.	IP
Miúdo	2	-2/-2/-2/2	-2	1	9	1
Pequeno	4	-1/-1/-2/2	-1	1d2	9	1
Médio	8	0/0/-2/2	0	1d3	9	1
Grande	13	1/1/-2/1	+1	1d3	8	2
Enorme	21	2/2/-2/1	+2	1d6	8	2
Imenso	30	4/2/-2/1	+3	2d3	8	2
Colossal	42	7/3/-2/0	+4	2d6	7	3

O veneno de uma centopéia, apesar de mais fraco do que o de uma aranha, ainda é capaz de matar um ser humano em grandes doses. Considere a seguinte progressão de dano: Miúdo (1d3+1), Pequeno e Médio (2d3+2), Grande e Enorme (3d3+3), Imenso (4d3+4) e Colossal (5d3+5). A vítima precisa passar em um teste vs. Dif. 11 para reduzir o dano à metade.

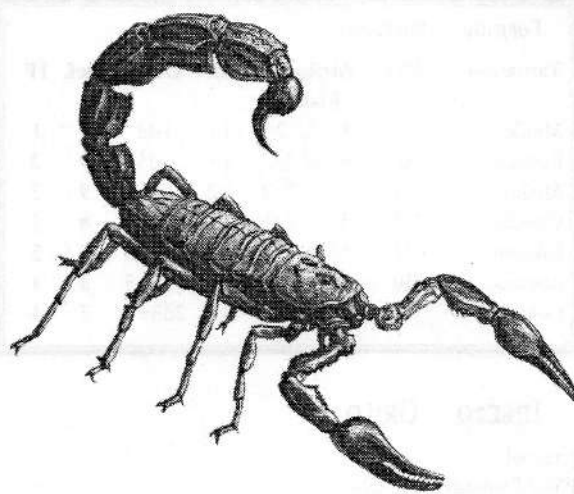
Inseto - Escorpião

[Inseto]
PVs/Tamanho: ver tabela
Atributos Fisicos: ver tabela
INT (A), WILL 0, PER 3, CAR 0
Movimentação: 8-12 casas (solo)
Ataques: Garras x2 (ver tabela)
Defesa/Iniciativa: 9 / +2
Ambiente: Subterrâneos
Organização: Varia de acordo com o tamanho dos escorpiões.
Especial. *Enxergar no Escuro [18 casas], Rasgar [1d6], Veneno.*

Escorpiões estão entre os mais temidos insetos gigantes. Parentes das aranhas, os escorpiões são predadores vorazes que costumam atacar qualquer criatura que se aproxime deles. Vivem nos subterrâneos, onde muitas vezes são cultuados.

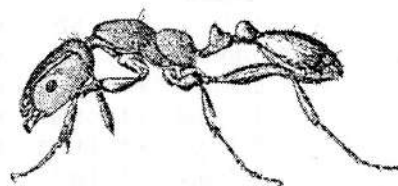
Escorpiões podem atacar uma vez a cada 3 rodadas com sua cauda de ferrão. O ataque é feito com graduação [Ótima] e causa dano semelhante aos das pinças, mais um veneno de 1d3+2 para cada categoria de tamanho do escorpião. As vítimas podem fazer um teste de Resistência vs; dif. 10 para reduzir o dano à metade.

Escorpião

Tamanho	PVs	Atributos Físicos	At.	Dano	Def.	IP
Miúdo	3	-1/-1/-3/2	+1	1d3	9	1
Pequeno	6	0/0/-3/2	+1	1d6	9	1
Médio	10	1/1/-3/2	+2	1d6+1	9	1
Grande	18	4/2/-3/1	+2	1d6+3	8	2
Enorme	30	5/3/-3/1	+3	1d6+5	8	3
Imenso	45	7/4/-3/1	+3	2d3+7	8	4
Colossal	62	9/5/-3/0	+4	2d3+9	7	4

Inseto - Formiga Faraó (Operária)

[Inseto]
PVs/Tamanho: ver tabela
Atributos Fisicos: ver tabela
INT (A), WILL 0, PER 3, CAR 0
Movimentação: 6-12 casas (solo e escalar)
Ataques: Mordida x1 (ver tabela)
Defesa/Iniciativa: 8 / +2
Ambiente: Subterrâneos
Organização: Varia de acordo com o tamanho das formigas.
Especial. *Enxergar no Escuro [18 casas], Veneno.*

Existem diversos tipos de formigas gigantes no Multiverso, e lendas a respeito de colônias que se estendem por dezenas de quilômetros abaixo da superfície.

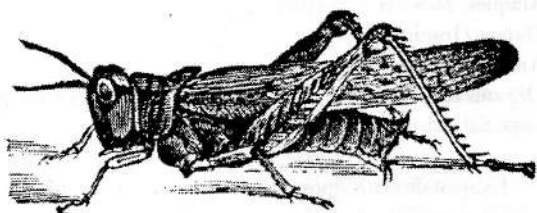
A Ferroada causa 1d2 pontos por categoria de tamanho. Vítimas podem fazer um Teste vs. dif. 9 para reduzir o dano à metade.

Formiga (Operário)

Tamanho	PVs	Atributos Físicos	At.	Dano	Def.	IP
Miúdo	3	-1/-1/-2/2	+1	1d2	9	1
Pequeno	5	0/0/-2/2	+1	1d3	9	1
Médio	9	1/1/-2/2	+2	1d3+1	9	1
Grande	12	3/2/-2/1	+2	1d6+1	8	2
Enorme	18	5/3/-3/1	+3	1d6+2	8	2
Imenso	27	7/4/-3/1	+3	1d6+3	8	2
Colossal	36	9/5/-3/0	+4	1d6+4	7	3

Formiga (Soldado)

Tamanho	PVs	Atributos Físicos	At.	Dano	Def.	IP
Miúdo	4	-1/-1/-2/2	+1	1d2	9	1
Pequeno	6	0/0/-2/2	+1	1d3	9	2
Médio	11	1/1/-2/2	+2	1d3+1	9	2
Grande	15	3/2/-2/1	+2	1d6+2	8	3
Enorme	21	5/3/-2/1	+3	2d3+3	8	3
Imenso	30	7/4/-2/1	+3	2d3+5	8	4
Colossal	40	9/5/-2/0	+4	2d3+7	7	4

Inseto - Grilo

[Inseto]
PVs/Tamanho: ver tabela
Atributos Fisicos: ver tabela
INT (A), WILL 0, PER 3, CAR 0
Movimentação: 4-6 casas (solo), 12-24 casas (saltos)
Ataques: Mordida x1 (ver tabela)
Defesa/Iniciativa: 9-7 / +2 a +1
Ambiente: Florestas
Organização: Varia de acordo com o tamanho dos grilos.
Especial. *Enxergar no Escuro [18 casas], Montaria*

Grilo

Tamanho	PVs	Atributos Físicos	At.	Dano	Def.	IP
Miúdo	4	-1/-1/-3/2	+1	1d2	9	0
Pequeno	6	0/0/-3/2	+1	1d3	9	1
Médio	10	0/0/-3/1	+1	1d3+1	8	1
Grande	15	1/1/-3/1	+2	1d6	8	1
Enorme	20	2/2/-3/1	+2	1d3+2	8	2
Imenso	25	3/2/-3/0	+2	1d6+1	7	2
Colossal	30	4/3/-3/0	+3	1d6+2	7	2

Grilos podem esfregar suas pata traseiras para fazerem um barulho ensurdecedor, capaz de ser escutado a centenas de metros de distância. quem estiver a até 12 casas de distância precisa passar em um Teste vs. dif. 10 ou receber 1d2 pontos de dano sonoro (cumulativos a até 6d2 caso mais grilos estejam próximos).

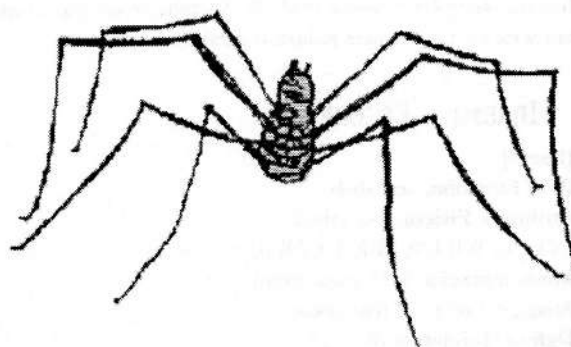
Dizem que algumas criaturas insanas de bolsões afastados conseguem domesticar grilos e utilizá-los como montaria.

Inseto - Harvestmen

[Inseto]
PVs/Tamanho: ver tabela
Atributos Fisicos: ver tabela
INT (A), WILL 0, PER 3, CAR 1
Movimentação: 6-12 casas (solo e escalar)
Ataques: Mordida x1 (ver tabela) + veneno
Defesa/Iniciativa: 9-7 / +2 a +1
Ambiente: Florestas
Organização: Varia de acordo com o tamanho dos harvestmen
Especial. *Enxergar no Escuro [18 casas], Montaria, Veneno [Paralisia/0 dif. 10].*

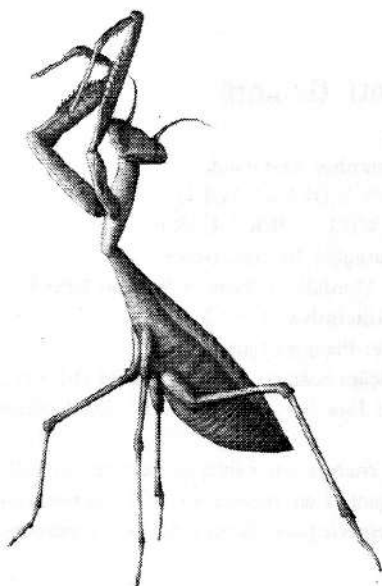
Harvestmen são parentes distantes das aranhas. Mais delicadas (relativamente falando) do que elas, sua picada apenas causa paralisia em suas vítimas.São usadas como montaria por algumas criaturas pequenas em subterrâneos ou florestas.

Como são mais fracos que outros insetos gigantes, só podem servir de montaria para criaturas que sejam pelo menos duas categorias de tamanho menor que o seu.

Harvestmen podem ser esverdeados ou possuir a pele em tons marrons ou camuflados.

Harvestmen

Tamanho	PVs	Atributos Físicos	At.	Dano	Def.	IP
Miúdo	3	-1/-1/-3/2	+1	1d2	9	0
Pequeno	5	0/0/-3/2	+1	1d3	9	0
Médio	9	0/0/-3/1	+1	1d3+1	8	1
Grande	13	1/1/-3/1	+2	1d6	8	1
Enorme	18	2/2/-3/1	+2	1d3+2	8	1
Imenso	27	3/2/-3/0	+2	1d6+1	7	2
Colossal	30	4/3/-3/0	+3	1d6+2	7	2

Inseto - Louva-Deus

[Inseto]
PVs/Tamanho: ver tabela
Atributos Fisicos: ver tabela
INT (A), WILL 0, PER 3, CAR 0
Movimentação: 8-16 casas (solo e escalar)
Ataques: Garras x2 (ver tabela)
Defesa/Iniciativa: 10-8 / +3 a +2
Ambiente: Florestas
Organização: Variável.
Especial. *Enxergar no Escuro [18 casas], Agarrar e Morder [dano 1d3 por categoria de tamanho], Rasgar [+1d6], Montaria.*

Um dos insetos mais agressivos de todos do Multiverso, os louva-deus (conhecidos também como *Praying mantis*) utilizam suas garras afiadas para lutarem contra suas presas e oponentes, usando manobras de combate especiais.

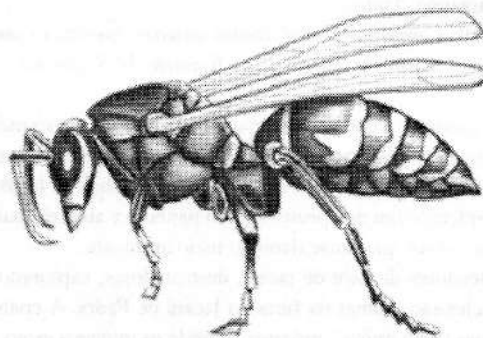
Um Louva-Deus é capaz de agarrar sua vítima fazendo um ataque bem sucedido e, em seguida, atacar a presa com suas poderosas mandíbulas.

Suas garras são capazes de rasgar através de metal com extrema facilidade e penetram as mais rígidas carapaças de outros insetos, bem como escudos ou armaduras.

Louva-Deus

Tamanho	PVs	Atributos Físicos	At.	Dano	Def.	IP
Miúdo	4	0/0/-2/3	+1	1d2	10	1
Pequeno	6	0/0/-2/3	+1	1d3+1	10	1
Médio	13	1/1/-2/3	+2	1d6+1	10	1
Grande	20	3/2/-2/2	+2	1d6+3	9	2
Enorme	32	4/3/-2/2	+3	1d6+5	9	2
Imenso	46	5/4/-2/2	+4	2d3+7	9	3
Colossal	62	6/4/-2/1	+5	2d3+9	8	3

Inseto - Vespa

[Inseto]
PVs/Tamanho: ver tabela
Atributos Fisicos: ver tabela
INT (A), WILL 0, PER 3, CAR 0
Movimentação: 4 casas (solo), 18 casas (vôo)
Ataques: Ferrão x1 (ver tabela) +Veneno
Defesa/Iniciativa: 9 / Normal
Ambiente: Planícies Temperadas
Organização: Solitário, Enxame (1d6+3).
Especial. *Veneno, Montaria*

Vespas

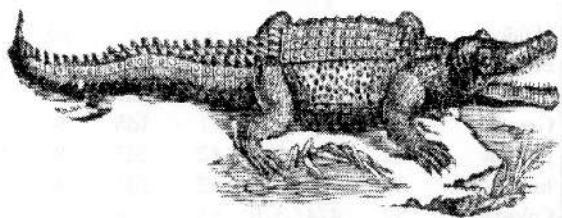
Tamanho	PVs	Atributos Físicos	At.	Dano	Def.
Miúdo	2	0/0/-3/3	0	1	10
Pequeno	6	1/1/-3/3	0	1d3	10
Médio	11	1/2/-3/2	+1	1d6	9
Grande	17	2/2/-3/2	+1	1d6	9
Enorme	25	2/3/-3/1	+2	2d3	8
Imenso	38	3/3/-3/1	+2	2d3	8
Colossal	52	4/4/-3/0	+3	2d6	7

J

Jacaré de Pedra

[Besta Mágica]
PVs/Tamanho: 68/Enorme
FR 8, CON 8, DEX -2, AGI 3,
INT 0, WILL 2, PER 5, CAR 0
Movimentação: 8 casas (solo), 16 casas (natação)
Ataques: Mordida x1 (Superior [+5]) dano 2d6+5.
Defesa/Iniciativa: 10 / +4
Ambiente: Grandes Pantanos (Hi-Brazil).
Organização: Único.
Especial: *Camuflagem Parcial [quando submerso, aparenta ser uma pedra com dif. 9 para ser detectado], Pele Resistente [IP 5], Imortal.*

O Jacaré de Pedra é uma criatura mágica que se assemelha a um construto, com cerca de 10m de comprimento e um peso de quase 5 toneladas, que vive nos Grandes Pântanos de Hi-Brazil. É considerado um dos protetores do pântano e atacará qualquer criatura ou ser que cause dano ao meio ambiente.

Caçadores de pele de jacaré, desmatadores, exploradores... todos eles são vítimas da fúria do Jacaré de Pedra. A criatura a princípio ficará imóvel, próxima de onde os inimigos estão, apenas observando. Quando chega o momento propício, ele ataca de surpresa, inutilizando uma das vítimas antes de partir para a próxima, até que todos os oponentes estejam mortos.

Jaguar

[Animal]
PVs/Tamanho: 19/Médio
FR 2, CON 2, DEX -2, AGI 4,
INT (A), WILL 1, PER 5, CAR 0
Movimentação: 10 casas (solo).
Ataques: Mordida x1 (Ótimo [+3]) dano 1d3+2.
Defesa/Iniciativa: 11 / +4
Ambiente: Planícies Quentes
Organização: Solitário, Casal ou Família (1d3+1)
Especial: *Saltar [+2]*

Jaguares são felinos que habitam as Florestas das Amazonas, em Hi-Brazil, bem como os Territórios Maias e Incas.

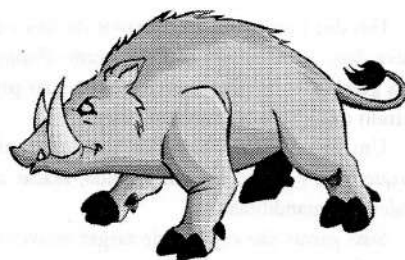
São considerados grandes caçadores, símbolo do poder e da força, com diversos totens dedicados a eles espalhados pelos territórios aztecas, especialmente os do deus Tezcalipoca.

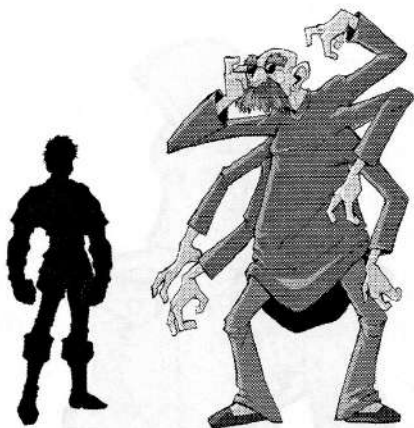
Jaguares adultos podem chegar a até 1,5m de comprimento e 60kg de peso.

Javali Gigante

[Animal]
PVs/Tamanho: 45/Grande
FR 5, CON 5, DEX -2, AGI 1,
INT (A), WILL 2, PER 3, CAR 0
Movimentação: 10 casas (solo).
Ataques: Mordida x1 (Bom [+2]) dano 1d6+3.
Defesa/Iniciativa: 8 / +2
Ambiente: Planícies Quentes
Organização: Solitário, Casal ou Família (1d3+1)
Especial: *Faro [+4], Atropelar [2d6], Pele Resistente [IP 1].*

Uma criatura que habita as planícies da Velha Arcádia, o Javali Gigante é um parente do javali europeu, com a diferença que esta espécie pode chegar a 3m de comprimento e 700kg.

K

Kamanji

[Humanóide]
PVs/Tamanho: 40/Grande
FR 3, CON 3, DEX 2, AGI 1,
INT 6, WILL 3, PER 3, CAR 2
Movimentação: 8 casas (solo)
Ataques: Briga x4 (Bom [+2]) dano 1d2+4.
Defesa/Iniciativa: 8 / +2
Especial. *Alquimia [+7].*

O Senhor Kamanj é um dos maiores e mais conceituados alquimistas de todo o Reino de Jade. Ele mora em um castelo sobre uma núvem, cercado de poções, frascos e anotações.

Kamanji passa seus dias procurando e catalogando novas espécies de criaturas, plantas e minerais que possam ser usados em remédios, venenos e poções. Constantemente pede auxílio a aventureiros para que consigam para ele informações sobre determinados monstros, animais raros ou plantas exóticas que só podem ser encontradas em locais inacessíveis.

Kamanji possui uma rede de contatos que estabelece os contratos de caça e captura por ele, mas às vezes convida aventureiros que se mostrarem dignos de confiança a conhecer seu castelo.

Kangaroo/Canguru

[Animal]
PVs/Tamanho: 5/Médio
FR 1, CON 1, DEX -1, AGI 3,
INT (A), WILL 1, PER 1, CAR 2
Movimentação: 6 casas (solo).
Ataques: Patada x1 (Normal [+1]) dano 1d3+1.
Defesa/Iniciativa: 10 / +2
Ambiente: Planícies Quentes
Organização: Solitário, Casal, Família (1d3+1) ou grupo (3d6+20).
Especial: *Salto [+2]*

Kappa

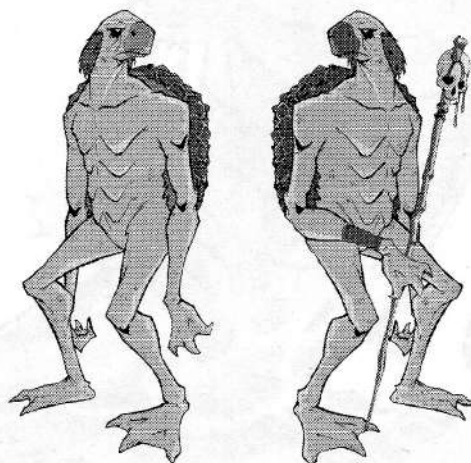
[Goblinóide]
PVs/Tamanho: 10/Médio
FR 0, CON 0, DEX 1, AGI 1,
INT 0, WILL 1, PER 1, CAR 0
Movimentação: 6 casas (solo), 12 casas (natação).
Ataques: Garras x1 (Normal [+1]) dano 1d6.
Defesa/Iniciativa: 8 / +1
Ambiente: Pântanos
Organização: Solitário, Gangue (1d6+3), Bando (3d6+20) ou Tropa (5d5+50).
Especial: *Carapaça [IP 3], Respirar debaixo d'Água.*

Kappa Feiticeiro

[Goblinóide]
PVs/Tamanho: 25/Médio
FR 0, CON 0, DEX 1, AGI 1,
INT 3, WILL 1, PER 1, CAR 0
Movimentação: 6 casas (solo), 12 casas (natação).
Ataques: Garras x1 (Normal [+1]) dano 1d6 ou bastão (Bom [+2]) dano 1d3+1.
Defesa/Iniciativa: 8 / +1
Ambiente: Pântanos
Organização: Solitário.
Especial: *Carapaça [IP 3], Rituais [Arkanos, 4 do 1º círculo, 2 do 2º círculo e 1 do 3º círculo], Respirar debaixo d'Água.*

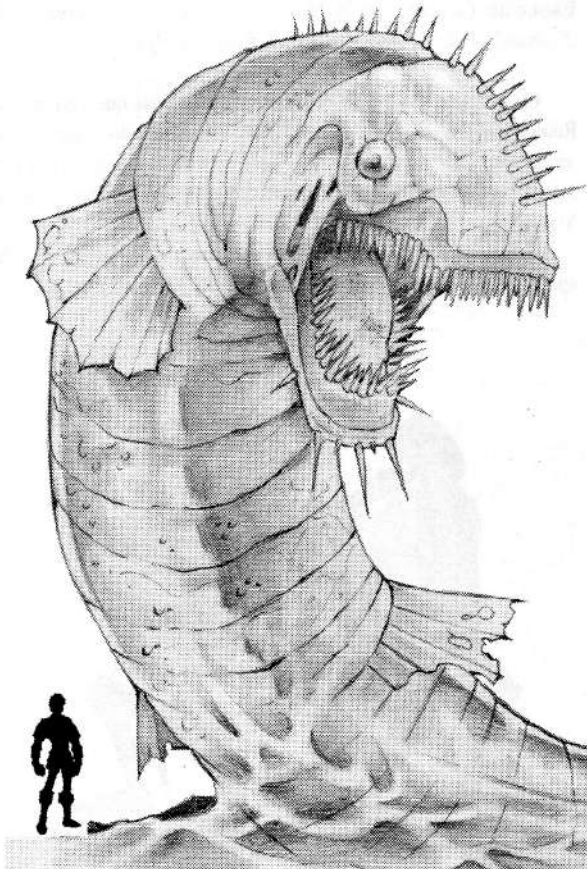
Os Kappas são criaturas marinhas maléficas que vivem nos Reinos de Jade e Terra do Sol Nascente. Devido a sua baixa inteligência, são sempre muito desorganizados, mas eventualmente podem ser encontrados sob o comando de algum Oni ou Yokai, como soldados ou batedores.

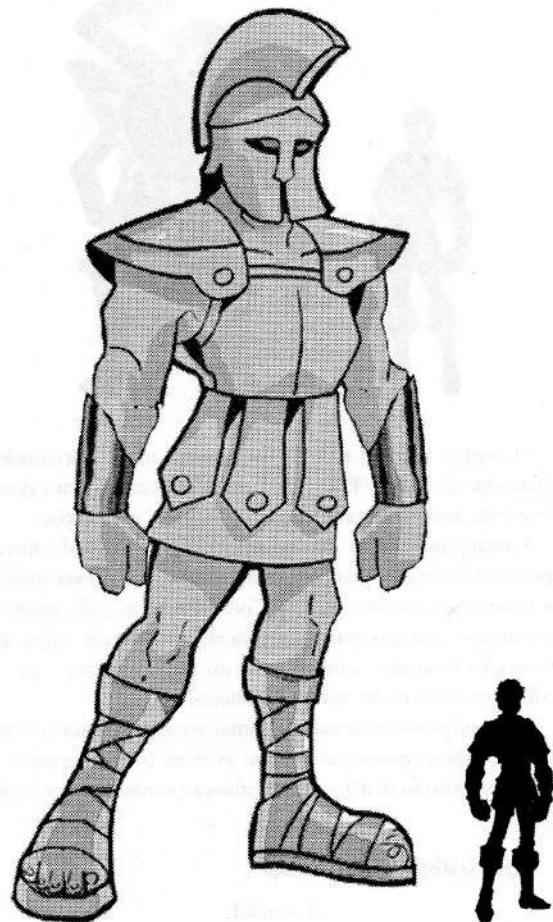
Costumam atacar barcos e pescadores, ou crianças que se aproximam demais de lagos sem ninguém por perto.

Ketea

[Besta Mágica]
PVs/Tamanho: 120/Colossal
FR 10, CON 7, DEX -3, AGI 3,
INT (A), WILL 3, PER 3, CAR 0
Movimentação: 16 casas (natação).
Ataques: Mordida x1 (Bom [+2]) dano 3d6.
Defesa/Iniciativa: 10 / +3
Ambiente: Mares de Neokosmos
Organização: Solitário.
Especial: *Engolir [Grande], Pele Resistente [IP 6].*

Os primeiros navegantes gregos no Neokosmos se depararam com uma criatura que é bastante similar aquelas encontradas nos mares da india e da Etiópia, os Ketea.

Gigantescas serpentes marinhas criadas por Poseidon para proteger e patrulhar seus domínios, são capazes de engolir um homem inteiro com uma mordida, após virar seu barco.

Os Ketea são o flagelo do mar. Qualquer embarcação que não esteja sobre a proteção de Poseidon pode ser vítima de seus ataques, por isto todos os marinheiros da Velha arcádia fazem suas oferendas ao Grande Soberano do Mar antes de iniciar qualquer viagem.

Khalios

[Construto]
PVs/Tamanho: 90/Enorme
FR 11, CON 9, DEX 2, AGI 2,
INT 1, WILL 3, PER 2, CAR 0
Movimentação: 6 casas (solo).
Ataques: Punhos x1 (Incrivel [+4]) dano 2d3+11.
Defesa/Iniciativa: 9 / +2
Ambiente: Pyleo
Organização: Único.
Especial: *Imunidades de Construto, Pele Resistente [IP 5], Enxergar no Escuro [18 casas], Imunidade [Magia], Caminhar*

Estátua gigante, do tamanho de 4 homens, forjada em prata pelo mestre artesão de Calimia, Arykel, e animada por um mago keroni sob contrato. O colosso foi dado ao sumo sacerdote de Pyleos como presente pelo sepultamento do filho de arykel, o guerreiro Khalion.

O construto hoje ornamenta a praça central de Pyleos, como uma estátua normal, servindo como uma arma de defesa posicionada dentro da Polis no caso de algum ataque surpresa.

Com o tempo, acabou se tornando uma das atrações turísticas da cidade, atraindo visitantes de muitos lugares e sendo considerada uma das "Maravilhas de Neokosmos".

Kobold

[Kobold]
PVs/Tamanho: 5/Pequeno
FR 0, CON 0, DEX 1, AGI 0,
INT 1, WILL 1, PER 1, CAR 0
Movimentação: 4 casas (solo).
Ataques: Lança x1 (Fraco [0]) dano 1d3+1. ou boleadeira (3 casas) (Fraco [0]) dano 1d3.
Defesa/Iniciativa: 7 / +0
Ambiente: Florestas Temperadas
Organização: Gangue (1d6+3), Bando (5d6+20), Grupo de Guerra (2d6+10 + animais de caça).
Especial: *Enxergar no Escuro [12 casas].*

Kobold Herói

[Kobold]
PVs/Tamanho: 15/Pequeno
FR 1, CON 1, DEX 1, AGI 1,
INT 1, WILL 1, PER 1, CAR 0
Movimentação: 4 casas (solo).
Ataques: Lança x1 (Bom[+2]) dano 1d3+2. ou boleadeira (3 casas) (Bom [+2]) dano 1d3+1.
Defesa/Iniciativa: 8 / +1
Ambiente: Florestas Temperadas
Organização: Solitário, Gangue (1d6+3).
Especial: *Enxergar no Escuro [12 casas].*

Kobold Xamã

[Kobold]
PVs/Tamanho: 7/Pequeno
FR 0, CON 1, DEX 1, AGI 1,
INT 2, WILL 2, PER 1, CAR 2
Movimentação: 4 casas (solo).
Ataques: Tacape x1 (Normal[+1]) dano 1d3+1
Defesa/Iniciativa: 8 / +1
Ambiente: Florestas Temperadas
Organização: Solitário, Gangue (1d6+3).
Especial: *Enxergar no Escuro [12 casas], Rituais [Divinos, 2 do 1º círculo, 2 do 2º círculo e 1 do 3º círculo].*

Kobolds são pequenos humanóides com aspecto reptiliano, com cerca de 70 a 80cm de altura e peso entre 20 e 30kg. Fêmeas possuem de 60 a 70cm e pesam entre 20 e 25kg. Sua pele varia do marrom ferrugem até o negro, passando por todas as tonalidades; seus olhos são vermelhos e brilham no escuro.

A grande maioria dos Kobolds são seres mesquinhos e malignos, que odeiam todos os seres feéricos e criaturas da floresta. Vivem em grandes aldeias fortificadas no interior das matas e passam a maior parte do tempo instalando armadilhas e proteções para suas fortalezas. Os Kobolds que acabam se tornando aventureiros preferem as classes de Ladino e Espião, onde podem aproveitar melhor suas habilidades e características.

Kobolds gostam muito da cor laranja e vermelha, e muitos usam apenas trapos e roupas nessas cores.

Kompaku

[Morto-Vivo, Incorpóreo]
PVs/Tamanho: 20/Médio
FR (1), CON (1), DEX (1), AGI (1),
INT 1, WILL 3, PER 1, CAR 1
Movimentação: 6 casas (levitação)
Ataques: Toque x1 [Bom (+2)] dano por Frio 2d6.
Defesa/Iniciativa: 8 / +1
Ambiente: Todos.
Organização: Solitário.
Especial. *Imunidades de Morto-Vivo, Incorpóreo, Perder a Direção, Transformação Momentânea, Compreensão de Linguagens, Rituais. [Arkanos, uma vez por dia: 5 rituais do 1º círculo, 3 rituais do 2º círculo e 2 rituais do 3º círculo].*

A lenda diz que as Kompakus são sacerdotisas ou feiticeiras que se perderam nas florestas e morreram de fome e frio, que retornam ao mundo dos vivos para castigá-los.

Costumam aparecer em locais extremamente frios e isolados, muitas vezes próximos da região onde seus corpos verdadeiros se encontram. E utilizam seus poderes para fazer com que viajantes e peregrinos tenham o mesmo destino que ela.

Uma Kompaku pode ser destruída se seu corpo original tiver um enterro apropriado ou for destruído.

Kraken (Cria de)

[Besta Mágica]
PVs/Tamanho: 200/Imenso
FR 10, CON 7, DEX -1, AGI 2,
INT (A), WILL 5, PER 5, CAR 0
Movimentação: 16 casas (natação).
Ataques: Tentáculo Farpados x2 (Superior [+5]) dano 2d6+10.
+ Tentáculos x 6 (Ótimo [+3]) dano 1d6+10.
Defesa/Iniciativa: 9 / +3
Ambiente: Mares Profundos
Organização: Solitário.
Especial: *Engolir [Médio], Pele Resistente [IP 4], Enxergar no Escuro [18 casas], Nuvem de Tinta [raio 10 casas], Sonar [20 casas], Propulsão.*

O Kraken é uma das feras mais mortíferas dos sete mares. Embora seja pouco visto na superfície, sabe-se que eles existem por marcas encontradas em baleias e outros animais marinhos de grande porte, além de diversas lendas a respeito de barcos e navios destruídos por monstros do mar com esta descrição.

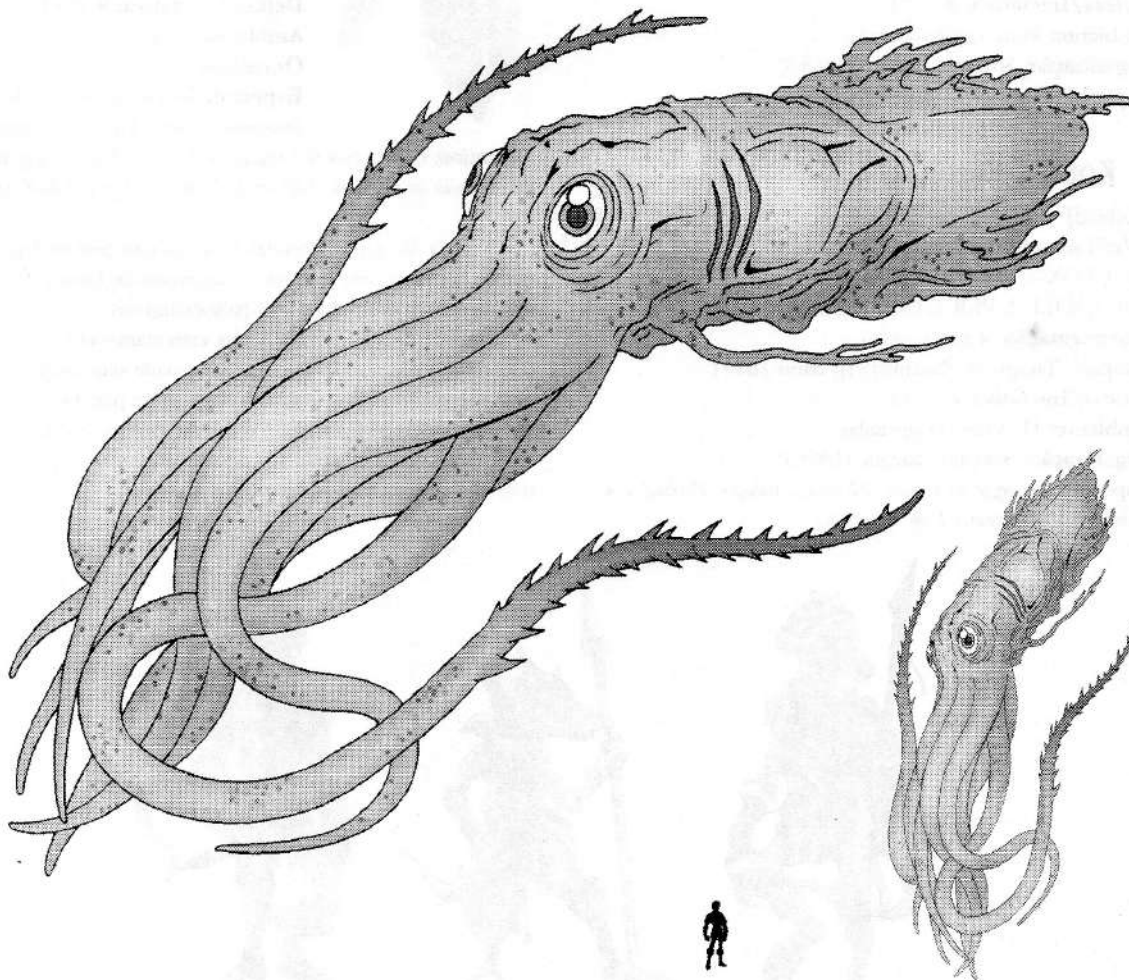
Um Kraken pode chegar a 9m de tamanho de corpo, com tentáculos com 9m também, além de dois tentáculos maiores e farpados, que chegam a 18m de comprimento e são usados como arma principal.

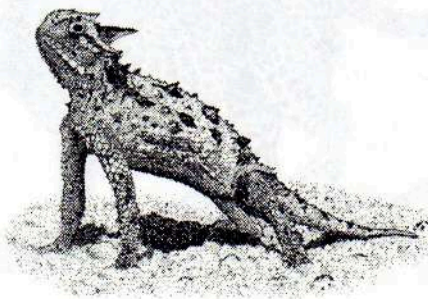
Kraken (Lendário)

[Besta Mágica]
PVs/Tamanho: 300/Colossal
FR 16, CON 14, DEX -1, AGI 3,
INT 4, WILL 7, PER 5, CAR 0
Movimentação: 24 casas (natação).
Ataques: Tentáculo Farpados x2 (Superior [+5]) dano 3d6+16.
+ Tentáculos x 6 (Ótimo [+3]) dano 2d6+16.
Defesa/Iniciativa: 10 / +4
Ambiente: Mares Abissais
Organização: Único.
Especial: *Engolir [Enorme], Pele Resistente [IP 7], Sonar [36 casas], Nuvem de Tinta [raio 12 casas], Propulsão, Imortal.*

Ninguém confirma a existência desta criatura, que teria sido criada por Poseidon em pessoa caso algum dia fosse necessário para uma segunda guerra entre os deuses.

O Kraken aguarda no fundo dos oceanos mais profundos e sombrios. Dizem que os Krakens conhecidos são crias deste Kraken original.

L

Lagarto

[Réptil]
PVs/Tamanho: 3/Miúdo
FR -3, CON -2, DEX -2, AGI 0,
INT (A), WILL 0, PER 1, CAR 0
Movimentação: 4 casas (escalar).
Ataques: Mordida x1 (Fraco [0]) dano 1d2
Defesa/Iniciativa: 7 / +0
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário, Grupo (1d3+2)
Especial: *Espetar [1].*

Lagarto Chifrudo

[Animal]
PVs/Tamanho: 5/Pequeno
FR -2, CON -1, DEX -1, AGI 0,
INT (A), WILL 1, PER 1, CAR 0
Movimentação: 4 casas (solo e escalar).
Ataques: Mordida x1 (Normal [+1]) dano 1d3+1
Defesa/Iniciativa: 7 / +0
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário, Grupo (1d3+2)
Especial: *Nenhum.*

Lagarto Elétrico

[Animal]
PVs/Tamanho: 8/Pequeno
FR 0, CON 0, DEX -1, AGI 3,
INT (A), WILL 1, PER 1, CAR 0
Movimentação: 4 casas (solo e escalar).
Ataques: Mordida x1 (Normal [+1]) dano 1d3 ou Raio
Defesa/Iniciativa: 10 / +2
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário, Grupo (1d6+6)
Especial: *Irradiar [Eletricidade, toque, 1d3], Raio [Eletricidade, 3 casas, 2d6, dif. 10], Arco Voltaico [6 casas, 6 casas, +1d3, max. 6d3].*

Lagartos elétricos são originários do Plano elemental do Ar. São capazes de desferir potentes descargas elétricas em pessoas que neles encostem, ou descarregar esta eletricidade em raios elétricos, para ataques a distância.

Lâmia

[Morto-Vivo]
PVs/Tamanho: 30/Grande
FR 3, CON 2, DEX 1, AGI 3,
INT 2, WILL 4, PER 3, CAR 1
Movimentação: 9 casas (solo).
Ataques: lança x1 (Bom [+2]) dano 1d3+3 e Ferrão (Bom [+2]) dano 1d6+3+veneno
Defesa/Iniciativa: 10 / +3
Ambiente: Velha Arcádia
Organização: Solitário, Casal.
Especial: *Imunidades de Morto-Vivo, Enxergar no Escuro [18 casas], Ferrão com Veneno [dano de 2d6+1 (dif. 9)].*

Lâmias são vampiras criadas por uma maldição da deusa Hera. São criaturas de 4 braços e corpo de serpente que se alimentam de crianças recém-nascidas e carne humana. Quanto mais velho, mais poderoso o vampiro se torna.

Tabela de Idade (Lâmia)

Idade	PVs	Atributos Físicos	Atributos Mentais	At.
até 100	26	2/2/0/2	2/3/2/1	+1/+2
100-200	30	3/2/1/3	2/4/3/1	+2/+2
200-300	34	3/2/1/3	2/4/3/1	+2/+3
300-400	38	4/3/1/4	2/4/3/1	+3/+3
400-500	42	4/3/2/4	2/4/3/1	+4/+3
501-600	46	5/3/2/5	2/4/3/1	+4/+4

Lamia Afrikan

[Besta Mágica]
PVs/Tamanho: 32/Grande
FR 3, CON 1, DEX 1, AGI 2,
INT 2, WILL 3, PER 3, CAR 0
Movimentação: 10 casas (solo).
Ataques: Patas de leão x1 (Ótimo [+3]) dano 1d6+3
Defesa/Iniciativa: 9 / +2
Ambiente: Afrika
Organização: Solitário, Casal ou Escolta (1d3+2 + 1d2 sacerdotes malignos).
Especial: *Salto [+4], Enxergar no Escuro [18 casas], Dreno [WILL (dif. 10), 3d6 dias], Rituais [Divinos, 4 do 1º círculo, 2 do 2º círculo, 1 do 3º círculo e 1 do 4º círculo].*

Lamias são criaturas cruéis e malignas, que foram criadas para atacar clérigos, paladinos e devotos dos deuses do bem. Servem de guarda-costas para sacerdotes que venerem as forças de Halzazee na Afrika. Quando não estão servindo a algum mestre, ficam nas savanas da Afrika e costumam atacar viajantes desprevenidos ou caravanas de mercadores.

Laokin

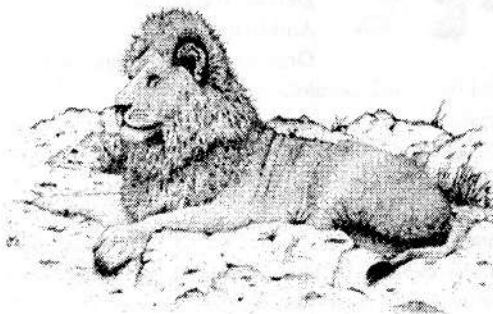
[Humanóide, Coelho]
PVs/Tamanho: 8/Médio
FR 1, CON 0, DEX 1, AGI 2,
INT 1, WILL 0, PER 1, CAR 2
Movimentação: 6 casas (solo).
Ataques: Mordida x1 (Normal [+1]) dano 1d2 ou por arma (Normal [+1]) dano por arma +1
Defesa/Iniciativa: 9 / +1
Ambiente: Florestas, Reinos de Jade
Organização: Solitário, Casal ou Grupo (2d3+2)
Especial: *Saltar [+2]*

Laokin é o chamado "povo-coelho". São humanóides que vivem nas florestas encantadas dos Reinos do Sol Nascente e possuem muita semelhança com coelhos antropomórficos. Os Laokin medem entre 1,30m e 1,70m e pesam em torno de 40 a 50kg (as fêmeas são quase do mesmo tamanho, mas possuem formas mais delicadas). Seu pêlo varia do branco até o castanho muito escuro, passando por cinza e tons de caramelo.

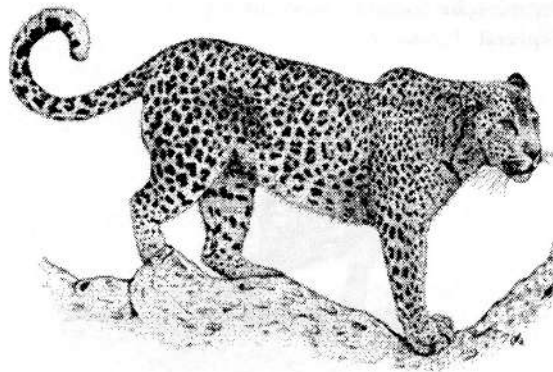
O povo-coelho vive em comunidades pacíficas de pescadores, fazendeiros e navegadores, sendo que alguns acabam se tornando piratas ou samurais a serviço de algum *daymio*. Por sua grande agilidade, podem se tornar ladinos, espiões ou mesmo assassinos com grande facilidade.

Através do comércio marítimo e do contato com outras raças, acabaram surgindo pequenas comunidades de Laokins em outros reinos do Multiverso.

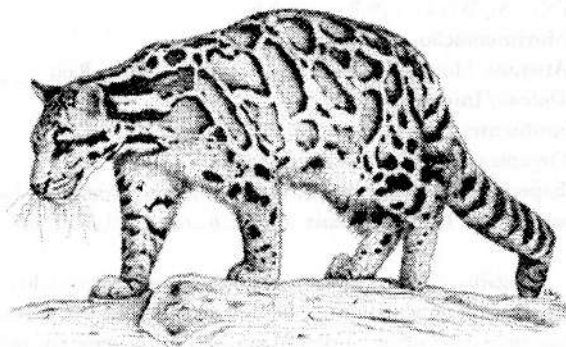
Leão Afrikan

[Animal]
PVs/Tamanho: 30/Grande
FR 4, CON 3, DEX -1, AGI 3,
INT (A), WILL 0, PER 4, CAR 0
Movimentação: 8 casas (solo).
Ataques: Mordida x1 (Ótimo [+3]) dano 2d6 ou Garra (Ótimo [+3] dano 1d6+4.
Defesa/Iniciativa: 10 / +3
Ambiente: Savanas da Afrika
Organização: Solitário, Casal ou Manada (1d3+2)
Especial: *Faro [+5], Saltar [+4].*

Um leão pode chegar a 1,6 a 2m de comprimento e pesar entre 100 e 200kg. É chamado de "Rei das Selvas" na Afrika.

Leopardo

[Animal]
PVs/Tamanho: 25/Médio
FR 3, CON 2, DEX -1, AGI 2,
INT (A), WILL 0, PER 3, CAR 0
Movimentação: 8 casas (solo).
Ataques: Mordida x1 (Ótimo [+3]) dano 2d3 ou Garra (Ótimo [+3]) dano 1d6+3
Defesa/Iniciativa: 9 / Fraco
Ambiente: Savanas da Afrika
Organização: Solitário, Casal ou Manada (1d3+2)
Especial: *Faro [+5], Salto [+4].*

Leopardo das Nuvens

[Besta Mágica]
PVs/Tamanho: 35/Médio
FR 3, CON 2, DEX -1, AGI 2,
INT (A), WILL 0, PER 4, CAR 0
Movimentação: 8 casas (solo).
Ataques: Mordida x1 (Ótimo [+3]) dano 2d3
Defesa/Iniciativa: 9 / +3
Ambiente: Himalaya
Organização: Solitário, Casal ou Manada (1d3+2)
Especial: *Saltar [+4], Corpo Etéreo [2d6]*

Este leopardo é capaz de assumir uma forma gasosa, como se fosse uma neblina, e se mesclar à cerração natural dos locais onde costuma caçar. O Leopardo das nuvens possui uma pelagem azulada, que é considerada muito valiosa em grandes centros comerciais.

Lesma Gigante

[Besta Mágica]
PVs/Tamanho: 36/Enorme
FR 0, CON 2, DEX -3, AGI 0,
INT (A), WILL 0, PER 4, CAR 0
Movimentação: 4 casas (solo).
Ataques: Toque corrosivo x1 (Fraco [0]) dano 1d6
Defesa/Iniciativa: 7 / +2
Ambiente: Subterrâneo
Organização: Solitário.
Especial: *Absorção de Dano [Esmagamento], Sangue Ácido [1d6], Camuflagem [água (dif. 10)].*

Lesmas gigantes são criaturas com cerca de 5m a 8m de comprimento, que vivem próximos de corpos de água, subterrâneos ou locais muito úmidos. Apesar do nome, não são exatamente "lesmas", apenas possuem o mesmo aspecto dos moluscos.

A carne de uma lesma é considerada altamente tóxica, além de nojenta. Seu corpo é formado por enzimas ácidas que espirram se a lesma for perfurada ou cortada, causando 1d6 pontos de dano em qualquer atacante.

As lesmas se alimentam de peixes ou outras criaturas aquáticas deixando seus corpos quase invisíveis na água e fazendo com que suas presas acabem sendo absorvidas por sua pele

Lich

[Morto-Vivo]

Os Lich são feiticeiros mortos-vivos extremamente poderosos, que utilizam-se de seus rituais macabros para prolongar artificialmente suas "vidas", a serviço de Halzazee.

Lich é um **Modelo Adquirido** que pode ser adicionado a qualquer outro tipo de Personagem (exceto outros Mortos-vivos, Construtos ou Demônios), desde que este Monstro/Criatura seja capaz de realizar Rituais do 6º Círculo. Para tanto, o Mestre precisa pegar a Ficha-Base da criatura que pretende converter e aplicar os modificadores descritos abaixo:

PVs/Tamanho: Mantém os mesmos valores.
Atributos: Os Atributos Físicos permanecem os mesmos. Adicione INT +2, WILL +2 e CAR -1.
Movimentação: Continua a mesma.
Ataques: Permanecem os mesmos valores e os mesmos danos.

Tabela de Rituais Arkanos dos Lichs

2d6	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º
2-3	4	4	3	2	2	-	-
4-5	4	4	4	3	2	1	-
6	5	4	4	4	3	2	-
7	5	5	5	4	3	2	1
8	6	5	5	4	4	3	1
9	6	5	5	5	4	3	2
10	6	6	5	5	5	4	3
11-12	7	6	6	5	5	4	4

Defesa/Iniciativa: Aumenta em +1 a defesa.
Ambiente: Qualquer. Normalmente igual ao da critaura-base.
Organização: Solitário.
Especial. Mantém todos os especiais que a criatura-base possuía, além dos seguintes: *Imunidades de Mortos-Vivos, Absorção de Dano (cortante e perfurante), Controlar Mortos-Vivos [Lendário]*

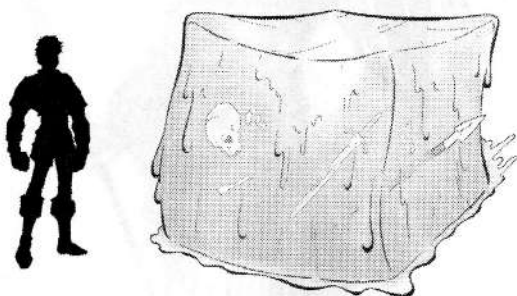
Os Lich são extremamente maquiavélicos, e muitos são considerados verdadeiramente insanos, cuja humanidade foi há muito entregue para as forças do mal. Os Lich estão entre os mais perigosos inimigos que um grupo de aventureiros pode ter de enfrentar.

Recomendamos que o Mestre desenvolva toda a história e ambientação de um Lich ANTES de introduzí-lo em uma campanha e nunca o utilize como um monstro aleatório, pois os Lich possuem muito poder e controle sobre o ambiente que os cerca, seja como magos e pesquisadores, seja como comandante de exércitos de mortos-vivos, ou seja: muito antes de enfrentar um Lich, os Aventureiros terão a oportunidade de encontrar seus subordinados, monstros e .conselheiros.

Coração do Lich: Destruir um Lich é muito difícil. mesmo quando derrotado, ele será capaz de se restaurar em 2d6+2 dias, retornando ao mesmo Bolsão onde foi destruído.

O segredo da imortalidade de um Lich reside em seu coração. O último gesto do ritual de transformação em Lich consiste em ter seu coração arrancado com as próprias garras. A partir de então, o coração do Lich (batendo como se estivesse vivo) deve permanecer escondido e protegido, pois se este coração for destruído, o Lich morrerá imediatamente. O coração possui 10 PVs e IP 1.

Limo - Cubo Gelatinoso

[Limo]
PVs/Tamanho: 20-56/Grande a Enorme
FR 1, CON 7, DEX -3, AGI 0,
INT (A), WILL 0, PER 0, CAR 0
Movimentação: 3 casas (solo).
Ataques: Toque x1 (Normal [+1]) dano 1d6+1d6 (ácido)
Defesa/Iniciativa: 7 / +0
Ambiente: Subterrâneo
Organização: Solitário.
Especial: *Absorção de Dano [Esmagamento], Sangue Ácido [1d6], Radar [18 casas], Amorfo, Imunidade [Eletricidade], Engolfar [2d6].*

O cubo gelatinoso foi criado por feiticeiros muitos séculos atrás, para funcionar como um "faxineiro" de suas masmorras e cavernas. Ele se desloca lentamente pelos corredores de pedra, dissolvendo lixo, corpos de aventureiros mortos e outras criaturas e deixando para trás metais e pedras, que seus ácidos não conseguem digerir.

Limo - Gosma Ocre

[Limo]
PVs/Tamanho: 60/Grande
FR 1, CON 4, DEX -3, AGI 1,
INT (A), WILL 0, PER 0, CAR 0
Movimentação: 3 casas (solo), 3 casas (escalar).
Ataques: Pancada x1 (Normal [+1]) dano 1d3+1d6 (ácido)
Defesa/Iniciativa: 8 / +0
Ambiente: Subterrâneo
Organização: Solitário.
Especial: *Absorção de Dano [Esmagamento], Sangue Ácido [1d6], Radar [18 casas], Amorfo, Engolfar [2d3].*

A gosma ocre se assemelha a uma ameba gigante de cor caramelo, com cerca de 2,5m de diâmetro e peso que pode atingir 2 toneladas. Apesar do tamanho, ela pode comprimir seu corpo o suficiente para passar por fresta de até 5cm de largura.

Limo - Limo Cinzento

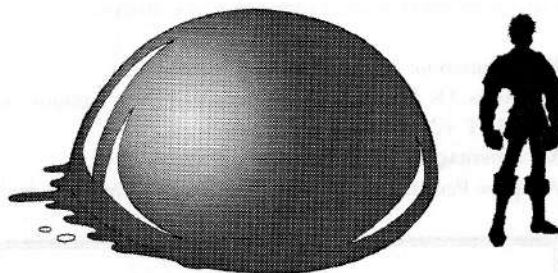
[Limo]
PVs/Tamanho: 30/Grande
FR 2, CON 6, DEX -3, AGI 1,
INT (A), WILL 0, PER 0, CAR 0
Movimentação: 4 casas (solo), 4 casas (escalar).
Ataques: Toque x4 (Normal [+1]) dano 1d6+2d3 (ácido)
Defesa/Iniciativa: 8 / +1
Ambiente: Subterrâneo
Organização: Solitário.
Especial: *Absorção de Dano [Cortante/Perfrante], Sangue Ácido [1d6], Radar [18 casas], Amorfo, Engolfar [2d6+2], Camuflagem [rochas ou pedras, dif. 10], Salto [+2].*

Limo Cinzento possui uma textura semelhante a pedra e pode permanecer imóvel próximo a paredes de cavernas ou masmorras, mesclando-se ao ambiente até chegar o momento de atacar suas vítimas de surpresa.

Sua forma original se assemelha a uma poça de lama ou barro, muitas vezes cinzento, com cerca de 2,5m de comprimento e pesando até 350-400kg.

Ele ataca com 4 pseudópodes, que se extendem a até 2,5m de distância de seu corpo original, como tentáculos de um polvo. Os pseudópodes envolvem as vítimas, agarrando-as e segregando ácido sobre elas. Um alvo precisa passar em um teste de FR vs. FR para se libertar.

Limo - Pudim Negro

[Limo]
PVs/Tamanho: 30-56/Grande a Enorme
FR 0, CON 6, DEX -3, AGI 2,
INT (A), WILL 0, PER 0, CAR 0
Movimentação: 4 casas (solo), 4 casas (escalar).
Ataques: Toque corrosivo x1 (Normal [+1]) dano 1+1d6
Defesa/Iniciativa: 9 / +1
Ambiente: Subterrâneo.
Organização: Solitário.
Especial: *Imunidade [dano Cortante e Perfurante], Amorfo, Sangue Corrosivo [1d6], Radar [18 casas], Amorfo, Engolfar [2d6+2], Encobrir [3 casas], Divisão.*

O Pudim Negro se assemelha a uma enorme mancha de tinta nanquim, formando uma bolha que pode chegar a até 4,5m de diâmetro. O principal ataque do Pudim Negro é encobrir suas vítimas, saltando sobre elas e envolvendo-as, causando dano através de seu sangue extremamente ácido.

Divisão: Qualquer golpe com arma cortante ou perfurante não causa nenhum dano ao Pudim, mas o divide em duas criaturas com metade do tamanho e metade dos PVs originais arredondados para cima (estas criaturas irão se reagrupar em cerca de 3d6 rodadas, mas até lá farão múltiplos ataques contra seu oponente).

Lobisomem

[Besta Mágica]

Lobisomem é um **Modelo Adquirido**, que pode ser aplicado sobre qualquer personagem humanóide ou gigante (com exceção de mortos-vivos, demônios ou construtos).

O Modelo de lobisomem pode ser hereditário (o poder passa de geração para geração) ou adquirido (maldições, mordidas ou ferimentos).

PVs/Tamanho: Os Pvs de um lobisomem são somados entre os PVs da Criatura e os Pvs de um lobo (por exemplo, um camponês que se transforme em um lobo terá 10 PVs [camponês] + [12] Lobo = 22 PVs). O tamanho do lobisomem é proporcional ao tamanho original da criatura-base.
Atributos: O lobisomem soma +1 FR, +1 de CON e +1 de AGI a seus Atributos quando na forma de lobo ou híbrida.
Movimentação: 10 casas (solo).
Ataques: Mordida x1 (usa a mesma Graduação da criatura) dano por tamanho (1d3+1 para pequeno/médio, 1d6+1 para grande, 2d3+1 para enorme), Garras x1 (usa a mesma Graduação de ataque da criatura-base) dano por tamanho (1d3+1 para pequeno, 1d6 para médio, 1d6+1 para grande e 2d3+1 para enorme),
Defesa/Iniciativa: Soma +1 na defesa.
Ambiente: O mesmo da criatura-base.
Organização: Solitário.
Especial: Além de todos os Poderes Especiais da criatura base, os lobisomens recebem os seguintes poderes: *Imunidade de Licantropo, Alterar Forma* e *Maldição da Licantropia.*

No Multiverso, existem diversos tipos de maldição de Lobisomens, desde as controláveis (o lobisomem pode se transformar quando bem entender, e mantém sua consciência) até as maldições de Lua cheia (eles se transformam somente na lua cheia e viram bestas sanguinárias irracionais).

Lobisomem - Cria de Licaon

[Licantropo]
PVs/Tamanho: 48/Grande
FR 5, CON 6, DEX 3, AGI 5,
INT 2, WILL 2, PER 6, CAR 0
Movimentação: 8 casas (solo).
Ataques: Garras x2 (Superior [+5]) dano 1d6+5
Defesa/Iniciativa: 12 / +5
Ambiente: Florestas
Organização: Solitário, casal ou Grupo (2d3+2).
Especial: *Imunidade de Licantropo, Alterar Forma, Maldição da Licantropia [1d6 horas], Imortal, Rasgar [+1d6], Pele Resistente [IP 1].*

As Crias de Licaon são os filhos do Rei Licaon. As terras da Licânia estavam entre as mais prósperas do continente, até que certa vez Zeus e Hera estavam viajando pela Grécia disfarçados de mortais e resolveram pedir abrigo na fortaleza de Licaon. Rei bondoso e justo, Licaon concedeu aos viajantes um local para que se hospedassem.

Mas seus filhos duvidaram da palavra de Zeus. Arrogantes, acharam que Zeus não era verdadeiramente um deus, mas sim um farsante e pretendiam desmascará-lo na presença do rei. Escolheram uma criança e a mataram, cozinhando sua carne, e pretendiam servir este prato aos deuses.

Zeus percebeu o que estava acontecendo e ficou furioso com a família de Licaon. Durante o banquete, transformou os 50 filhos de Licaon em lobisomens e os amaldiçoou, banindo-os para sempre de suas terras.

Dezessete dos filhos de Licaon eram descendentes de fadas, e deram origem aos vampiros da raça Vrikolakas. Os filhos humanos do rei tornaram-se os primeiros lobisomens.

Devido a maldição de Zeus, caso uma cria de Licaon seja morta, ela reaparecerá na Licânia sem memória dos últimos acontecimentos cerca de 2d6 dias após ter sido derrotado.

Lobo

[Animal]
PVs/Tamanho: 12/Médio
FR 2, CON 2, DEX -2, AGI 2,
INT (A), WILL 1, PER 5, CAR 1
Movimentação: 10 casas (solo).
Ataques: Mordida x1 (Ótimo [+3]) dano 1d3+1
Defesa/Iniciativa: 9 / +3
Ambiente: Florestas
Organização: Solitário, Casal ou Matilha (2d3+1).
Especial: *Enxergar no Escuro [12 casas].*

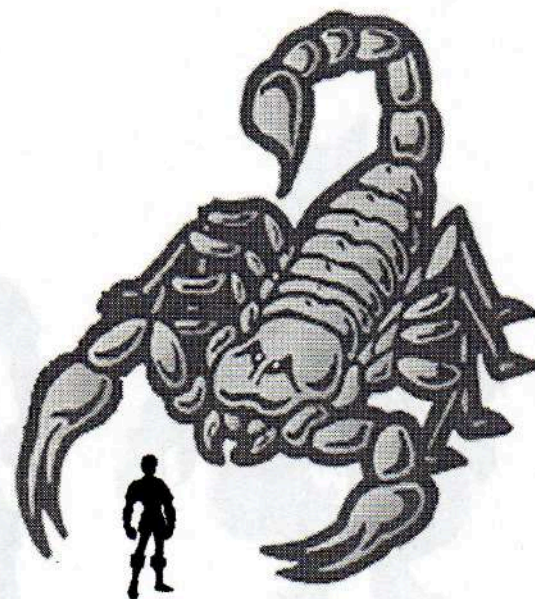
Lobo Aard

[Animal]
PVs/Tamanho: 42/Grande
FR 5, CON 4, DEX -2, AGI 3,
INT (A), WILL 1, PER 5, CAR 1
Movimentação: 12 casas (solo).
Ataques: Mordida x1 (Ótimo [+3]) dano 2d3+3
Defesa/Iniciativa: 10 / +4
Ambiente: Florestas do Norte.
Organização: Solitário ou Casal.
Especial: *Enxergar no Escuro [12 casas], Pele Resistente [IP 1]*

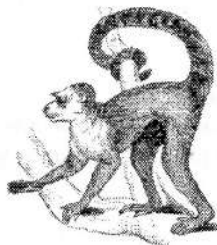
Os Lobos Aard vivem nas Montanhas Nórdicas e estão entre os mais difíceis adversários que um guerreiro pode ter o azar de encontrar. Grandes como ursos, com uma ferocidade impressionante, os Aard são extremamente territorialistas, atacando qualquer um que tenha a infelicidade de entrar em sua área.

Lobo das Montanhas

[Animal]
PVs/Tamanho: 14/Médio
FR 2, CON 2, DEX -2, AGI 2,
INT (A), WILL 1, PER 5, CAR 1
Movimentação: 10 casas (solo).
Ataques: Mordida x1 (Ótimo [+3]) dano 1d3+2
Defesa/Iniciativa: 9 / +3
Ambiente: Florestas.
Organização: Solitário, Casal ou Matilha (2d3+1).
Especial: *Enxergar no Escuro [12 casas].*

O Lobo das Montanhas pode ser encontrado nas montanhas geladas do Reino do Sol Nascente

Lykurgo

[Construto]
PVs/Tamanho: 90 / Enorme
FR 8, CON 7, DEX -3, AGI 2,
INT 0, WILL 0, PER 1, CAR 0
Movimentação: 8 casas (solo)
Ataques: Garras x2 (Superior [+5]) dano 2d6+8
Defesa/Iniciativa: 9 / +1
Ambiente: Licurgo.
Organização: Único.
Especial. *Imunidades de Construto, Pele Resistente [IP 5], Enxergar no Escuro [18 casas], Ferrão [x1 a cada 5 rodadas (Superior [+5] dano 2d6+ácido [3d6/0 dif. 10]), Rasgar [+1d6].*

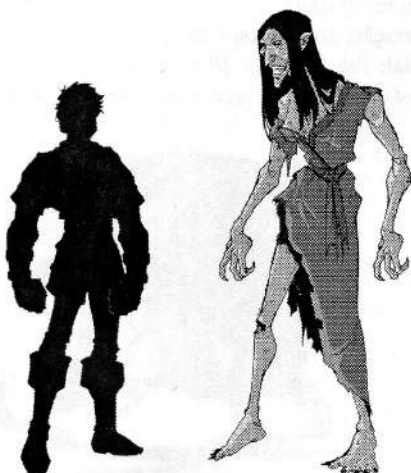
Criatura de Metal construída pelo artífice Samadias sob encomenda do Rei de Licurgo. Mas mal sabia o rei que Samadias havia preparado uma armadilha e, quando foi visitar o mago para uma vistoria final em sua máquina de guerra, Samadias matou o rei e aprisionou seu espírito dentro do gigantesco construto, que é controlado por um amuleto de jade que o feiticeiro traz em seu pescoço.

Macaco Capuchin

[Animal]
PVs/Tamanho: 4/Miúdo
FR -2, CON -2, DEX 1, AGI 4,
INT (A), WILL 1, PER 5, CAR 1
Movimentação: 4 casas (solo), 6 casas (escalar).
Ataques: Mordida x1 (Fraco [0]) dano 1d2
Defesa/Iniciativa: 11 / +4
Ambiente: Florestas
Organização: Solitário, Casal ou Grupo (2d3+1).
Especial: *Enxergar no Escuro [12 casas], Caminhar nas Árvores, Evasão, Salto [+1].*

Mahotsukai

[Hag]
PVs/Tamanho: 25/Grande.
FR 3, CON 3, DEX 1, AGI 0,
INT 4, WILL 5, PER 5, CAR 0
Movimentação: 8 casas (solo).
Ataques: Garras x1 (Bom [+2]) dano 1d6+3 ou Rituais.
Defesa/Iniciativa: 7 / +2.
Ambiente: Pântanos do Reino de Jade.
Organização: covens de 1d3+1 bruxas.
Especial. *Sugestão, Rituais [Arkanos por dia: 6 rituais do 1º círculo, 3 rituais do 2º círculo, 3 rituais do 3º círculo e 3 rituais do 4º Círculo].*

Também conhecidas como "bruxas do pântano", essas feiticeiras podem ser procuradas por vilões para prestar serviços em troca de ouro ou favores para as mahotsukai.

Elas são altas e magras, podendo chegar aos 2m de altura, com o corpo escuro e garras compridas e afiadas, terminando em longas unhas quebradas. Vestem-se com trapos ou vestidos de pano que um dia já foram belos, mas que agora refletem a escuridão e sujeira de suas almas.

Malkar (Guerreiro)

[Humanóide, Felino]
PVs/Tamanho: 10/Médio
FR 2, CON 1, DEX 2, AGI 2,
INT 1, WILL 0, PER 1, CAR 1
Movimentação: 7 casas (solo).
Ataques: Garras x1 (Normal [+1]) dano 1d3+2 ou Mordida x1 (Normal [+1]) dano 1d3 ou por arma.
Defesa/Iniciativa: 9 / +1.
Ambiente: Malcar, Reinos de Jade.
Organização: Grupo (1d6+3), Tropa(3d6+20)
Especial. *Salto [+2]*

Malkar (Líder)

[Humanóide, Felino]
PVs/Tamanho: 20/Médio.
FR 3, CON 2, DEX 3, AGI 3,
INT 5, WILL 3, PER 3, CAR 2
Movimentação: 8 casas (solo).
Ataques: Garras x1 (Incrível [+4]) dano 1d6+3 ou Mordida x1 (Ótimo [+3]) dano 1d6 ou por arma.
Defesa/Iniciativa: 10 / +3.
Organização: solitário.
Especial. *Salto [+2], Rituais [Arkanos, 3 rituais do 1º círculo, 2 rituais do 2º círculo e 1 ritual do 3º círculo], Conjurar Malkar [x1 ao dia, 1d6+2 Malkar], Liderança [Malkar, Ataque +1, +1].*

Malkar (Sacerdotisa)

[Humanóide, Felino]
PVs/Tamanho: 16/Médio.
FR 1, CON 2, DEX 1, AGI 2,
INT 3, WILL 4, PER 2, CAR 3
Movimentação: 7 casas (solo).
Ataques: Garras x1 (Normal [+1]) dano 1d3+1 ou Mordida x1 (Ótimo [+3]) dano 1d3+1 ou por arma.
Defesa/Iniciativa: 9 / +2.
Organização: solitário.
Especial. *Salto [+2], Rituais [Divinos, 5 rituais do 1º círculo, 5 rituais do 2º círculo, 2 rituais do 3º círculo e 1 ritual do 4º Círculo].*

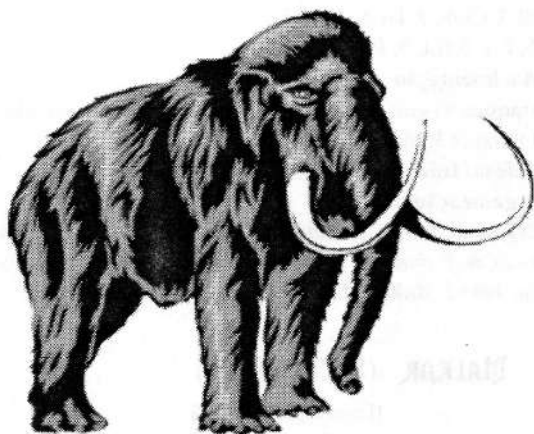
Os malkar são uma raça de felinos humanóides, cuja pele é recoberta de pelos em cores características de cada sub-espécie. Possuem um rabo fino, pupilas enormes e bigodes. São extremamente elegantes e aristocráticos, considerando-se superiores aos Humanos.

Nos territórios do norte, os malkar vivem em comunidades ao redor de um templo, que funciona como o centro da vila, agregando sacerdotes e todas as funções espirituais entre os habitantes da cidade. Quando em viagem, os malkar levam consigo pequenas estatuetas de seus deuses felinos ou representações de gatos de jade ou bronze.

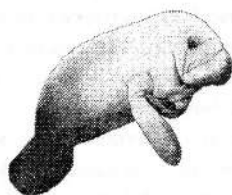
Os malkar que vivem ao sul dos Reinos de Jade costumam se isolar em guetos nas grandes cidades, permanecendo relativa-

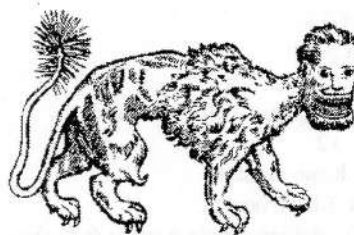
mente afastados dos humanos em suas próprias comunidades, se possível falando seu próprio dialeto. Dificilmente vemos um forasteiro de outra raça andando entre eles. Malkar preferem classes de monge, mercadores e sacerdotes, mas eventualmente podem ser encontrados guerreiros e samurais entre eles.

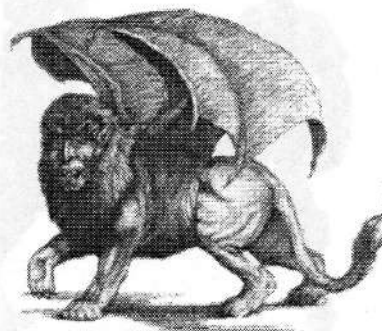
Mamute

[Animal]
PVs/Tamanho: 50/Enorme
FR 9, CON 6, DEX -2, AGI 1,
INT (A), WILL 1, PER 5, CAR 1
Movimentação: 8 casas (solo).
Ataques: Presas x1 (Bom [+2]) dano 1d3+9
Defesa/Iniciativa: 8 / +3
Ambiente: Florestas Pré-Históricas.
Organização: Solitário, Casal ou manada (2d6+3).
Especial: *Pele Resistente [IP 2], Enxergar no Escuro [12 casas], Atropelar [2d6], Estouro de Manada [1d6].*

Mamutes são herbívoros aparentados dos elefantes, porém maiores e mais fortes, que vivem em bolsões pré-históricos. Por serem demasiadamente selvagens, os habitantes destes bolsões não conseguem utilizá-los como transporte, apenas como caça para alimentação e para utilizar do precioso marfim de suas presas.

Manatee (Peixe-boi)

[Animal]
PVs/Tamanho: 30/Grande
FR 6, CON 4, DEX -2, AGI 1,
INT (A), WILL 1, PER 3, CAR 1
Movimentação: 2 casas [solo], 8 casas (natação).
Ataques: Pancada x1 (Bom [+2]) dano 1d3+6
Defesa/Iniciativa: 8 / +2
Ambiente: Mares ou Grandes Rios
Organização: Solitário, Casal ou manada (2d6+3).
Especial: *Pele Resistente [IP 2], Sonar [12 casas]*

Manticora

[Besta Mágica]
PVs/Tamanho: 37/Médio
FR 4, CON 3, DEX 1, AGI 2,
INT 2, WILL 1, PER 2, CAR 0
Movimentação: 6 casas (solo), 12 casas (vôo).
Ataques: Garras x1 (Ótimo [+3]) dano 1d6+4 ou Mordida [Bom [+2]) dano 2d3 ou Espinhos x6 (30 casas) (Ótimo [+3]) dano 1d3 (max. 24 espinhos/dia).
Defesa/Iniciativa: 9 / +2
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário ou Casal.
Especial: *Pele Resistente [IP 1], Enxergar no Escuro [18 casas], Faro [+4], Espinhos [30 casas, 1d3, x6, max. 24 por dia]*

Manticora (Grande)

[Besta Mágica]
PVs/Tamanho: 47/Grande
FR 5, CON 4, DEX 1, AGI 2,
INT 4, WILL 1, PER 2, CAR 0
Movimentação: 6 casas (solo), 12 casas (vôo).
Ataques: Garras x1 (Incrível [+4]) dano 2d3+5 ou Mordida [Ótimo [+3]) dano 2d3+2 ou Espinhos x6 (30 casas) (Ótimo [+3]) dano 1d3 (max. 30 espinhos/dia).
Defesa/Iniciativa: 9 / +2
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário ou Casal.
Especial: *Pele Resistente [IP 1], Enxergar no Escuro [18 casas], Faro [+4], Espinhos [30 casas, dano 1d3+2, x6, max. 24 por dia]*

Manto Negro

[Besta Mágica]
PVs/Tamanho: 6/Pequeno
FR 3, CON 1, DEX -3, AGI 2,
INT (A), WILL 0, PER 2, CAR 0
Movimentação: 3 casas (solo), 12 casas (vôo).
Ataques: Pancada x1 (Normal [+1]) dano 1d3+3.
Defesa/Iniciativa: 9 / +2
Ambiente: Subterrâneo
Organização: Solitário, Ninhada (1d6+3) ou Enxame (2d6+6)
Especial: *Pele Resistente [IP 1], Radar [18 casas], Camuflagem[Dif. 10], Constrição [1d3], Escuridão Mágica [12 casas].*

Manto Negro Gigante

[Besta Mágica]
PVs/Tamanho: 46/Grande
FR 5, CON 3, DEX -3, AGI 2,
INT (A), WILL 2, PER 2, CAR 0
Movimentação: 3 casas (solo), 10 casas (vôo).
Ataques: Pancada x1 (Normal [+1]) dano 1d3+6.
Defesa/Iniciativa: 9 / +2
Ambiente: Subterrâneo.
Organização: Solitário, Casal ou Ninhada (1d6+3).
Especial: *Pele Resistente [IP 2], Radar [18 casas], Camuflagem[Dif. 10], Constrição [3d3], Escuridão [12 casas].*

Predadores que vivem no fundo de cavernas, gostam de se prender nos tetos utilizando ganchos especiais e depois se soltarem sobre suas vítimas. Sua pele possui a mesma textura das cavernas, podendo até mesmo se alterar lentamente para ficar mais parecida com as paredes de pedra da caverna.

Eles podem "enxergar" emitindo sons de alta freqüência, inaudíveis para os seres humanos, mas que eles são capazes de escutar através do eco produzido por estes sons (note que isto detecta seres com invisibilidade física ou camuflados).

Mantos Negros são capazes de manipular a luz ao redor de seus corpos, gerando áreas de escuridão de maneira semelhante ao Ritual de mesmo nome, com 12 casas de raio (centrado em seus corpos). Eles utilizam isto para "cegar" criaturas que conseguem enxergar no escuro ou seres que dependam de tochas para enxergar.

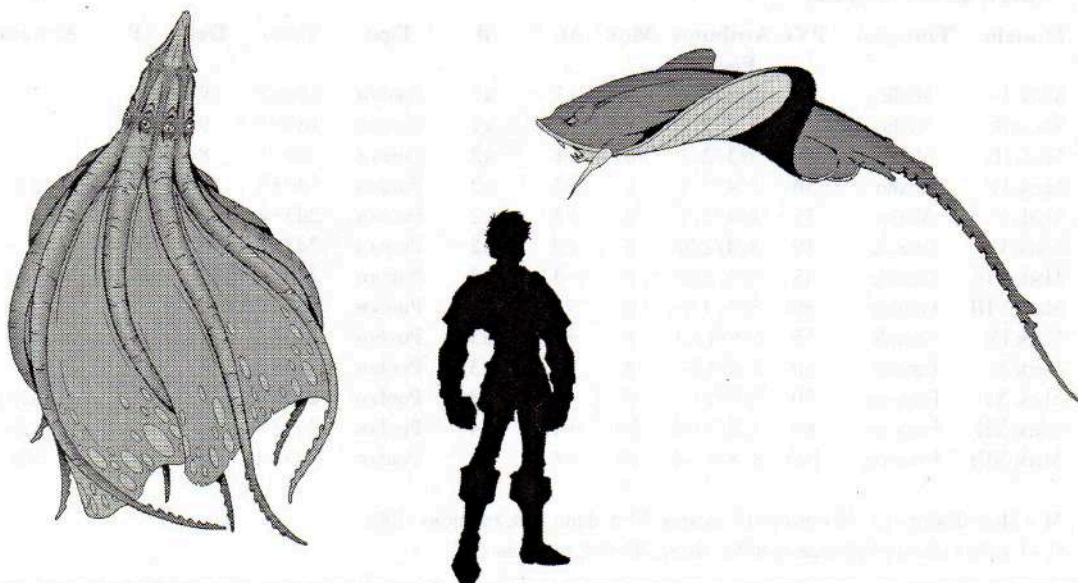
Mantor

[Aberração]
PVs/Tamanho: 32/Grande
FR 4, CON 3, DEX -1, AGI 3,
INT 2, WILL 2, PER 3, CAR 0
Movimentação: 4 casas (solo), 10 casas (vôo).
Ataques: Mordida x1 (Normal [+1]) dano 2d3 ou Ferrão na cauda (Bom [+2]) dano 1d6+4.
Defesa/Iniciativa: 10 / +3
Ambiente: Subterrâneo
Organização: Solitário ou Ninhada (2d6+3).
Especial: *Pele Resistente [IP 1], Radar [18 casas], Camuflagem[Dif. 11], Constrição [1d3+2], Ataque Sônico [10 casas, 1d2, dif. 10].*

Mantors são criaturas alienígenas que apareceram nos Subterrâneos do Multiverso de uma forma que ninguém ainda foi capaz de explicar. Quando imóveis, são idênticas a capas negras penduradas nas paredes ou jogadas sobre alguma estrutura.

Eles podem esperar algum desavisado tentar vestir a capa para atacar (neste caso, não precisam rolar a jogada de ataque, apenas o dano e a partir da segunda rodada, considere a vítima constrita e sujeita a novos ataques de mordida).

Mantors podem voar, mas utilizam-se de uma forma de levitação modificada, não dependendo de correntes de ar.

Eles também são capazes de emitir potentes guinchos que reverberam pelas paredes das cavernas, causando 1d2 pontos de dano em todas as criaturas que estejam a até 10 casas de distância (cumulativo a até 10d2 em caso de ninhadas).

Máquina de Combate

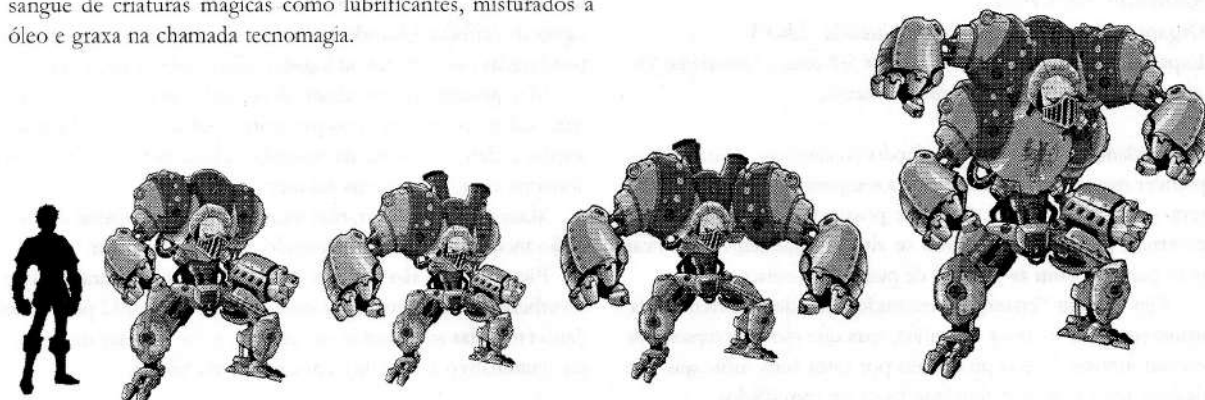
[Construto]
PVs/Tamanho: 15-100/Médio a Enorme
Atributos Físicos: ver tabela.
INT 0, WILL 0, PER 1, CAR 0
Movimentação: 4-12 casas (solo).
Ataques: Punhos x1 a x4 (ver tabela), opcionalmente metralhadoras, canhões ou lança-morteiros
Defesa/Iniciativa: 9-5 / +1 a +0
Ambiente: Germania
Organização: Solitário, Tropa (1d6+3) ou Infantaria (2d6+6)
Especial: *Imunidades de Construto, Pele Resistente [IP 1-5], Enxergar no Escuro [18 casas], Armas Opcionais [Metralhadora, Canhão, Morteiro, lança-Chamas], Trespassar [1-3], Treinamento em Defesa.*

Maquinas de Combate são os construtos movidos a vapor construídos pelos gnomos e pelos goblins para lutar nos dois lados das Guerras de Germania. Ao contrário dos Automatoi, que possuem consciência, as Máquinas de Guerra são feitas sem um *anima* (espírito), tornando-as apenas carcaças com programações engenhoqueiras feitas por meio de cartões perfurados e válvulas e transístores, bem como talicas (gemas encantadas) e sangue de criaturas mágicas como lubrificantes, misturados a óleo e graxa na chamada tecnomagia.

Muito mais brutais que os automatoi, os construtos de Halzazee são feitos adicionando partes de ferro frio a sua estrutura, para torna-los resistentes a magia e para causar mais dano a criaturas faéricas. Boa parte deles é ornamentada com chifres, garras e outras armas de ataque assustadoras.Metralhadoras, canhões e outras armas de destruição de grande porte são colocadas nos modelos mais recentes para aumentar ainda mais seu poder de destruição.

A linha Mark é utilizada pelos goblinóides de Halzazee e consiste em uma tabela de equipamentos e modificações feitas a partir do primeiro modelo a entrar em combate, mas tropas experimentais usando partes de modelos antigos com armamentos de teste não são raros de serem encontrados (como lança-chamas, armas de gás, ataques sônicos e outros).

Máquinas de combate maiores (de tamanho enorme) podem ter 1d3 pilotos de tamanho pequeno, responsáveis por operarem os canhões e metralhadoras do monstro de metal.

As Máquinas de Combate do lado de Nova Arcádia ainda estão em um estágio mais atrasado em relação aos combatentes infernais. Considere que o máximo equivalente que possuem é o modelo mark X (e com um design bem menos aterrorizante).

Máquinas de Combate

Modelo	Tamanho	PVs	Atributos Físicos	Mov	At.	#	Tipo	Dano	Def.	IP	Armamentos
Mark I	Médio	15	2/2/2/2	4	+1	x1	Punhos	1d6+2	9	2	-
Mark II	Médio	20	3/2/2/2	4	+1	x1	Punhos	1d6+3	9	2	-
Mark III	Médio	25	3/3/2/1	6	+1	x2	Punhos	1d6+3	8	2	-
Mark IV	Médio	30	3/4/2/1	6	+2	x2	Punhos	1d6+3	8	2	M (x1)
Mark V	Médio	35	4/4/2/1	6	+2	x2	Punhos	2d3+4	8	3	-
Mark VI	Grande	40	5/4/2/0	6	+2	x2	Punhos	2d3+5	7	3	-
Mark VII	Grande	45	5/5/2/0	6	+3	x2	Punhos	2d3+5	7	3	M (x1)
Mark VIII	Grande	50	5/6/1/0	8	+3	x3	Punhos	2d3+5	7	3	M (x1)
Mark IX	Grande	55	6/6/1/-1	8	+3	x3	Punhos	2d3+6	6	4	M (x2)
Mark X	Grande	60	7/6/1/-1	8	+4	x3	Punhos	2d3+7	6	4	C (x1)
Mark XI	Enorme	70	7/7/1/-1	8	+4	x3	Punhos	2d3+8	6	4	M (x1), C (x1)
Mark XII	Enorme	80	7/8/1/-2	10	+4	x4	Punhos	2d3+8	5	4	M (x2), C (x2)
Mark XIII	Enorme	100	8/8/1/-2	10	+4	x4	Punhos	2d3+9	5	5	M (x2), C (x2)

M - Metralhadora x5 (Normal [+1]) alcance 50m, dano 1d6, munição (100)
C - Canhão (Bom [+2]) alcance500m, dano 3d6+10, munição (10)

Medusa

[Medusa]
PVs/Tamanho: 25/Médio
FR 1, CON 1, DEX 1, AGI 3,
INT 2, WILL 4, PER 4, CAR 0
Movimentação: 6 casas (solo).
Ataques: Serpentes x1 (Ótimo [+3]) dano 1d3+2 ou Arco-e-flecha (Ótimo [+3]) (12 casas) dano 1d6+veneno
Defesa/Iniciativa: 10 / +3
Ambiente: Velha Arcádia
Organização: Solitário.
Especial: *Petrificação [olhar], Veneno [2d6/1d6 (dif. 11)].*

Medusa era originalmente uma mulher muito bela, sacerdotisa de Atenas que se tornou amante de Poseidon e, por causa disso, foi amaldiçoada pela deusa, que a deixou com cabelos de serpente e um olhar capaz de petrificar qualquer pessoa que olhasse diretamente para seus olhos.

Medusa de Nisyros

[Medusa]
PVs/Tamanho: 30/Médio
FR 2, CON 1, DEX 1, AGI 3,
INT 3, WILL 4, PER 4, CAR 0
Movimentação: 6 casas (solo).
Ataques: Serpentes x1 (Ótimo [+3]) dano 1d3+2.
Defesa/Iniciativa: 10 / +3
Ambiente: Velha Arcádia
Organização: único.
Especial: *Petrificação [olhar], Rituais [conjurados através de sua harpa: 4 do 1º circulo, 3 do 2º circulo, 2 do 3º circulo e 1 do 4º circulo].*

Medusa Serpente

[Medusa, Serpente]
PVs/Tamanho: 46/Grande
FR 3, CON 3, DEX 2, AGI 4,
INT 3, WILL 4, PER 2, CAR 0
Movimentação: 8 casas (solo).
Ataques: Serpentes x1 (Ótimo [+3]) dano 1d3+1 ou Rituais.
Defesa/Iniciativa: 11 / +3.
Ambiente: Ilha das Serpentes.
Organização: Solitária.
Especial. *Rituais [Arkanos, 3 do 1º círculo, 3 do 2º círculo, 3 do 3º círculo e 3 do 4º Círculo], Petrificação [olhar], Agarrar e Morder, Constrição [1d3+3].*

Os estudiosos dos monstros do Multiverso dizem que esta é uma versão mais "primitiva" das medusas, mais ligada com os deuses serpentes ancestrais que deram o poder para a raça das medusas antropomórficas. Vivem na Ilha das Serpentes, mas algumas escolheram viver entre os buso tiganua na ilha de Shikoku. por alguma razão, os mortos-vivos ignoram as medusas.

Mais agressiva e mais poderosa que sua contraparte grega, as medusas serpentes vivem em santuários próximos da costa, muitas delas possuem escravos cegos para lhe servir.

Meio-Bestial

[Humanóide]
PVs/Tamanho: 25/Médio
FR 2, CON 2, DEX 1, AGI 1,
INT 0, WILL 1, PER 1, CAR 0
Movimentação: 6 casas (solo).
Ataques: Arma x1 (Normal [+1]) dano por arma+2.
Defesa/Iniciativa: 8 / +1
Ambiente: Neokosmos.
Organização: Solitário, grupo (2d6+6) ou tribo (5d6+30).
Especial: *Nenhum.*

Os Misos-Kitnoi (singular: Misos-Kitnos) são os frutos do cruzamento de Humanos com os Bestiais. Esse cruzamento quase sempre é feito de forma violenta, produto de ataques de tribos de Bestiais a civilizações humanas. Quando nascem, normalmente são deixados, ainda recém-nascidos, em florestas ou vales para morrerem de frio e fome. Somente alguns sobrevivem, isso explica a escassez dessa raça. Algumas tribos bárbaras acolhem os Meio-Bestiais e os criam como iguais. Eles não têm a mesma sorte nas cidades, onde são vistos com extremo preconceito. Poucos dessa raça são aqueles que ganharam respeito dentro das cidades-estado (e até hoje somente um Misos-Kitnos obteve fama, o lendário Timeneu).

Os Meio-Bestiais têm aproximadamente a mesma altura dos humanos, sendo ligeiramente mais altos, algo em torno de 10 a 20 centímetros. Eles herdam muito da estrutura óssea facial dos pais Bestiais, sua maxila e mandíbula são protuberantes, lembrando os ancestrais dos Humanos. Normalmente sua compleição física é pesada, com músculos bem definidos e trabalhados. Os cabelos e olhos variam muito de tonalidade, como os dos Humanos.

Meio-Kanayma

[Humanóide]
PVs/Tamanho: 24/Médio
FR 3, CON 2, DEX 1, AGI 3,
INT 0, WILL 1, PER 1, CAR 0
Movimentação: 6 casas (solo).
Ataques: Garras x1 (Normal [+1]) dano 1d3+3.
Defesa/Iniciativa: 10 / +2
Ambiente: Hi-Brazil.
Organização: Solitário ou grupo (2d6+6)
Especial: *Faro [+5], Alterar Forma.*

Os Kanaymas são feras lendárias que aterrorizam a Floresta das Chuvas. Dos ataques nas vilas e dos estupros que as mulheres Humanas são vítimas às vezes nascem os chamados Meio-Kanaymas.

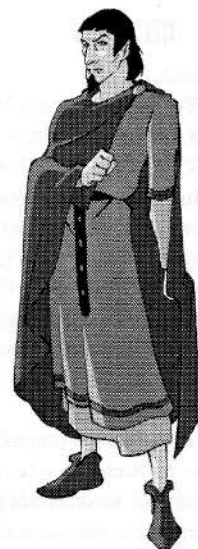
As crianças parecem Humanas (com exceção de um rabo) até a puberdade, quando seus pêlos crescem de maneira desproporcional, às vezes adquirindo uma tonalidade alaranjada ou negra. A partir desta data, é impossível negar sua ascendência felina.

Os Meio-Kanaymas são transmorfos capazes de se transformar em um homem-puma quando desejarem. Neste estado, adquirem garras e sentidos aguçados, além de grande agilidade e força. Por serem descendentes dos demônios da mata, os meio-kanaymas são sempre vistos com desconfiança por todos ao seu redor.

Meio-Vampiro (Daiphir)

[Morto-Vivo]
PVs/Tamanho: 28/Médio
FR 3, CON 2, DEX 2, AGI 2,
INT 2, WILL 2, PER 2, CAR 2
Movimentação: 8 casas (solo).
Ataques: Garras x1 (Ótimo [+3]) dano 1d6+3.
Defesa/Iniciativa: 9 / +2
Ambiente: Qualquer.
Organização: Solitário ou grupo (1d3+3).
Especial: *Imunidades de Morto-Vivo, Salto [+2], Enxergar no Escuro [12 casas].*

Meio-Vampiro (Lankhsmir)

[Morto-Vivo]
PVs/Tamanho: 58/Médio
FR 5, CON 5, DEX 4, AGI 5,
INT 3, WILL 5, PER 2, CAR 2
Movimentação: 9 casas (solo).
Ataques: Garras x1 (Heróico [+6]) dano 2d3+5.
Defesa/Iniciativa: 12 / +3
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário ou grupo (1d3+3)
Especial: *Imunidades de Morto-Vivo, Salto [+2], Vulnerabilidade [Sol, 1d6 por rodada], Enxergar no Escuro [12 casas].*

Os Daiphires são os filhos dos Vampiros Rakshasa com Humanas. Quando nasce, a criança se parece em todos os aspectos com uma criança normal, exceto por sua pele que é sempre muito pálida, como a de um cadáver.

Durante a adolescência, os poderes vampíricos do Daiphir começam a se desenvolver, bem como o seu apetite por sangue humano. Nesse período, ele sofre terríveis alucinações na qual o deus Rama (um dos deuses hindus e principal inimigo dos Rakshasas) o informa sobre o que ele é e sobre a sua missão divina, que é a destruição de Lanka e do Deus Ravana, pai de todos os Rakshasas.

Daiphires são extremamente raros e, quando localizados por demônios ou por vampiros Rakshasa, um Daiphir é sumariamente destruído e seu corpo é oferecido como oferenda para os deuses negros de Lanka.

Daiphires podem caminhar durante o dia, não sendo afetados pela luz do sol, mas sofrem do mesmo mal dos vampiros: precisam se alimentar de sangue humanóide. Isso faz com que muitos também se tornem caçados pelas sociedades secretas e por mercenários ou aventureiros.

Lankshmir são os meio-vampiros criados pelos demônios de Ravana, muito mais poderosos que os Daiphires, mas que servem aos propósitos dos deuses das trevas.

Metamorfos

[Besta Mágica]
Metamorfos são **Modelos Adquiridos**, ou seja, que podem ser aplicados sobre qualquer criatura-base humanóide (com exceção de mortos-vivos, construtos ou demônios). Metamorfos são criaturas que podem se transformar em monstros sob determinadas circunstâncias (lua cheia, datas específicas, sob tensão, sob seu próprio controle, etc.). O modelo mais conhecido de metamorfo são os Licantropos (Lobisomens) mas com um pou-

co de bom senso, o Mestre será capaz de criar praticamente qualquer tipo de metamorfo em suas campanhas.

PVs/Tamanho: para calcular o PV da criatura transformada, pegue o PV da criatura-base e some com (PV - 10) do Monstro escolhido. Caso o PV do monstro metamorfoseado seja menor do que 10, some +1 apenas.

Atributos Físicos: quando a criatura sofre a metamorfose, substitua todos os Atributos Físicos da criatura original pela do monstro escolhido. Os atributos Mentais permanecem os mesmos, sem alteração.

Movimentação: idêntica ao do Monstro escolhido. Se ele puder voar, nadar ou escalar, a criatura-base adquire este poder quando está metamorfoseada.

Ataques: Idênticos ao do Monstro escolhido.

Defesa/Iniciativa: Idênticos ao do monstro escolhido.

Ambiente: Qualquer

Organização: Solitário.

Especial: *Alterar Forma.*

No Multiverso, é comum existirem criaturas capazes de se transformar em outras. as mais conhecidas nas lendas são os lobisomens, mas existem metamorfos de javali, ratos, ursos, raposas, tigres, leões e muitos outros.

Nas histórias orcs, conta-se sobre os **Uglahs**, que são orcs capazes de se transformarem em enormes crocodilos durante as noites de lua cheia.

Estes modelos adquiridos também podem ser utilizados quando o Mestre desejar adicionar à campanha algum elemento mágico como um anel, poção ou outro objeto capaz de fazer uma criatura se transformar em outra.

Mimic

[Besta Mágica]
PVs/Tamanho: 10-20/Pequeno-Grande
FR 1-3, CON 1-3, DEX -3, AGI 0,
INT 0, WILL 0, PER 1, CAR 0
Movimentação: 4 casas (solo).
Ataques: Mordida x1 (Bom [+2]) dano 1d3+1.
Defesa/Iniciativa: 8 / +0
Ambiente: Velha Arcádia

Organização: Solitário.
Especial: *Mimetismo [dif. 11], Radar [18 casas], Imunidade [Ácido].*

Mimics são criaturas dos Reinos dos Sonhos, formados basicamente por material mutável do sonhar, que adquire a forma de um objeto inanimado que for mais convincente para o momento. Dizem que os Mimic foram criados por feiticeiros originalmente para guardar e proteger seus tesouros.

Minotauro Diabólico

[Besta Mágica]
PVs/Tamanho: 25/Grande
FR 3, CON 2, DEX 2, AGI 3,
INT 1, WILL 1, PER 3, CAR 0
Movimentação: 8 casas (solo).
Ataques: Chifres x1 (Ótimo [+3]) dano 1d6+3 ou Mangual com Espinhos (Bom ([+2]) dano 1d6+4.
Defesa/Iniciativa: 10 / +3
Ambiente: Subterrâneo.
Organização: Solitário ou grupo (1d3+2)
Especial: *Enxergar no Escuro [12 casas], Carga [+3]*

Os minotauros de Halzazee são normalmente recrutados como batedores e guias dentro das cavernas que levam a Nova Arcádia. Podem ser vistos acompanhando pequenas tropas de goblinóides ou orcs.

Minotauro Selvagem

[Besta Mágica]
PVs/Tamanho: 35/Grande
FR 4, CON 2, DEX 1, AGI 3,
INT 0, WILL 1, PER 3, CAR 0
Movimentação: 8 casas (solo).
Ataques: Chifres x1 (Ótimo [+3]) dano 1d6+4
Defesa/Iniciativa: 10 / +3
Ambiente: Subterrâneo, Velha Arcádia.
Organização: Solitário ou grupo (1d3+1).
Especial: *Carga [+5], Pele Resistente [IP 1], Imortal.*

Os Minotauros Selvagens foram criados por Poseidon para proteger seus labirintos e tesouros.Caso seja derrotado, será recriado em 2d6 horas no mesmo local.

Momo

[Besta Mágica]
PVs/Tamanho: 5/Miúdo
FR -1, CON -2, DEX 2, AGI 4,
INT (A), WILL 1, PER 1, CAR 0
Movimentação: 4 casas (solo), 6 casas (vôo).
Ataques: Mordida x1 (Fraco [0]) dano 1d2.
Defesa/Iniciativa: 11 / +2
Ambiente: Montanhas.
Organização: Solitário ou grupo (1d3+1).
Especial: *Faro [+4], Evasão.*

Momos são pequenos lêmures (macacos que viviam na antiga Lemúria) que possuem membranas capazes de fazê-lo voar por curtos espaços de tempo.

Os Momos são considerados criaturas agradáveis e simpáticas, sendo muitas vezes escolhidos como familiares por magos e clérigos que vivem na costa do Madagascar.

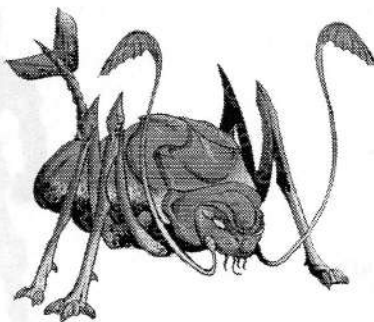
Monstro da Ferrugem

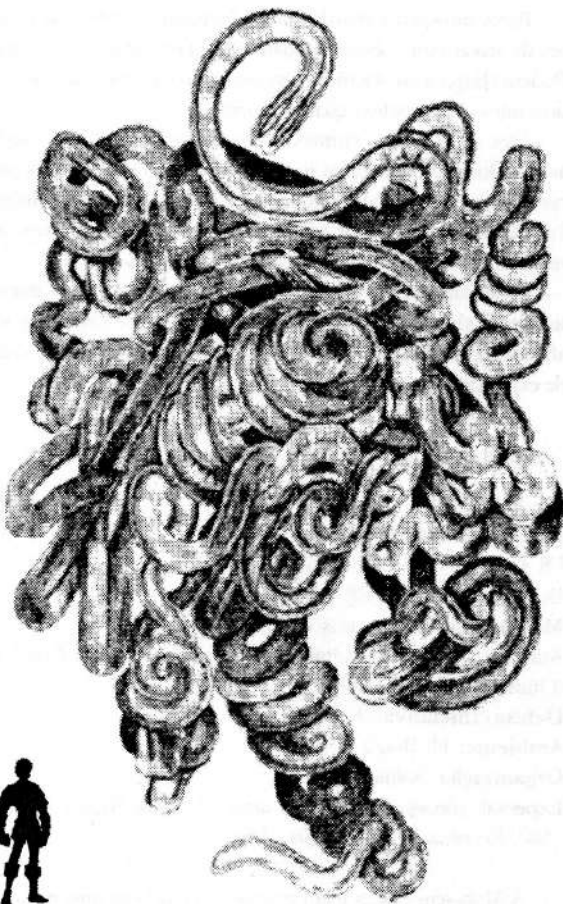
[Besta Mágica]
PVs/Tamanho: 27/Médio
FR 1, CON 1, DEX -2, AGI 4,
INT (A), WILL 2, PER 2, CAR 0
Movimentação: 6 casas (solo).
Ataques: Toque com Antena x1 (Incrível [+4]) dano Ferrugem
Defesa/Iniciativa: 11 / +3
Ambiente: Subterrâneo.
Organização: Solitário ou Casal.
Especial: *Enxergar no Escuro [12 casas], Ferrugem [2d6], Carapaça [IP 2], Localizar Alvo [Metais, 24 casas].*

Estas estranhas criaturas habitam o subterrâneo, próximas de veios de metais como ferro, ouro ou prata. São ávidas por metal e alimentam-se dissolvendo-os e devorando a ferrugem resultante.

Qualquer ataque com armas de metal será bastante limitado. A arma causará o dano, mas logo em seguida será reduzida a pó, tornando-se inútil. Armas mágicas podem fazer um Teste de Resistência vs. dif 9 usando a Graduação mágica da arma como bônus. O mesmo vale para armaduras e escudos que sejam encostados pela criatura.

Quando encontrar um grupo de aventureiros, ele atacará o que possuir a maior quantidade de metal em seu corpo primeiro, tentando dissolver escudos e armaduras em primeiro lugar.

Armas de pedra ou madeira não sofrem nenhum efeito de seus poderes corrosivos.

Monstro das Profundezas

[Aberração]
PVs/Tamanho: 120/Colossal
FR 5, CON 4, DEX -1, AGI 2,
INT (A), WILL 5, PER 5, CAR 0
Movimentação: 6 casas (natação).
Ataques: Tentáculos x 2d6 (Ótimo [+3]) dano 2d6+6.
Defesa/Iniciativa: 9 / +3
Ambiente: Mares Profundos
Organização: Solitário.
Especial: *Sonar [30 casas], Engolir [Grande], Constrição [2d6], Sangue Ácido [1d6], Imunidade [Magias, Rituais e Psiônicos que envolvam (Mente)]*

Estas gigantesca criatura se assemelha a uma massa amorfa de carne pútrida. A distância, pode ser confundido com um coral de recifes, exceto pela ausência de peixes nadando ao redor. O Monstro das profundezas ataca com tentáculos de carne, que podem se estender a até 12 casas de distância para alcançar suas vítimas. Quando agarra alguém, puxa o alvo para si e começa a diregí-lo com seus poderosos ácidos, envolvendo a vítima até que nada sobre.

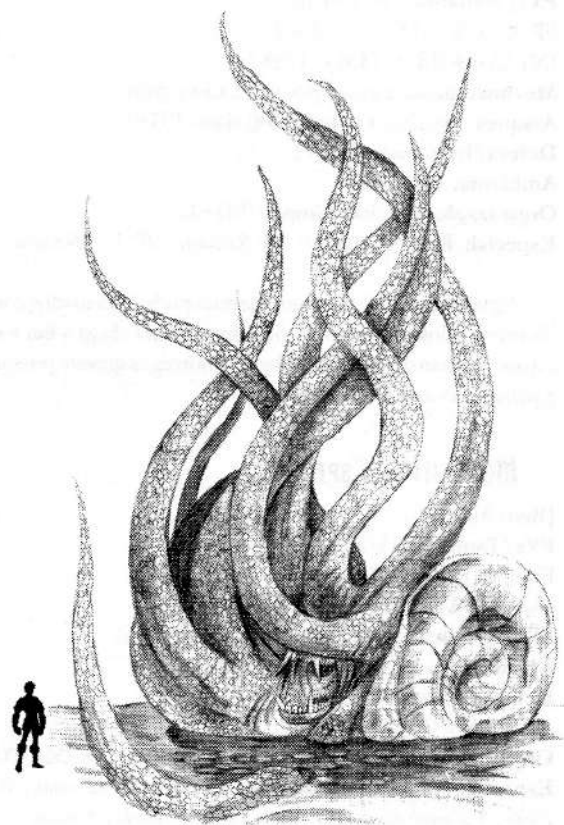
Apesar do tamanho colossal, o Monstro não é considerado muito forte, pois seus tentáculos emaranhados não possuem uma estrutura muscular que lhe dê sustentação.

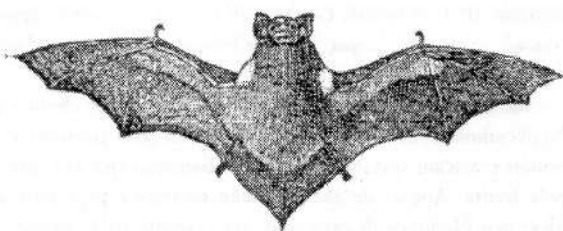
Monstro Marinho

[Besta Mágica]
PVs/Tamanho: 160 (corpo) + 8x20 (tentáculos) /Colossal
FR 12, CON 10, DEX -3, AGI 2,
INT (A), WILL 3, PER 3, CAR 0
Movimentação: 12 casas (natação).
Ataques: Tentáculos x8 (Ótimo [+3]) dano 2d6+12, Mordida (Bom [+2]) dano 3d6+10.
Defesa/Iniciativa: 9 / +2
Ambiente: Mares Profundos
Organização: Solitário.
Especial: *Sonar [30 casas], Aura de Medo [20 casas, WILL 2], Pele Resistente [IP 3 (tentáculos)], Carapaça [IP 6], Agarrar e Morder, Engolir [Grande], Imunidade [Magias, Rituais e Psiônicos que envolvam (Mente)].*

Monstros Marinhos são comuns nos mares que circundam Neokosmos. Foram criados por Poseidon para proteger este bolsão e atacam qualquer tipo de embarcação que encontrem pela frente. Apesar de extrmamente mortais e perigosos, os Monstros Marinhos de poseidon não avançam sobre navios ou embarcações que possuam pergaminhos de proteção conferidos pelos clérigos de Poseidon.

Seu método de ataque consiste em agarrar-se nas embarcações utilizando seus tentáculos e logo em seguida usar os tentáculos livres para aprisionar e engolir todos os ocupantes do navio que não estiverem sob a proteção de Poseidon.

Sua forma lembra uma mistura de octopus com caramujo gigante, envolto por uma casca quase inquebrável.

Morcego

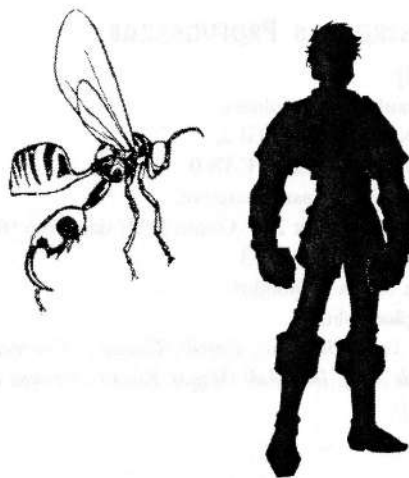
[Animal]
PVs/Tamanho: 2-6/Miúdo a Pequeno
FR -2, CON -1, DEX -2, AGI 2,
INT (A), WILL 0, PER 0, CAR 0
Movimentação: 1 casa (solo), 12 casas (vôo).
Ataques: Mordida x1 (Fraco [0]) dano 1 a 1d3.
Defesa/Iniciativa: 9 / +1
Ambiente: Cavernas.
Organização: Solitário, Grupos (1d6+6) ou turba (3d6+20)
Especial: *Radar [18 casas], Evasão*

Existem centenas de espécies diferentes de morcegos no Multiverso. A maioria deles são herbívoros inofensivos que se alimentam de frutas, mas existem morcegos hematófagos.

Morcego Gigante

[Animal]
PVs/Tamanho: 30/Grande
FR 3, CON 1, DEX -2, AGI 2,
INT (A), WILL 0, PER 0, CAR 0
Movimentação: 2 casas (solo), 12 casas (vôo).
Ataques: Mordida x1 (Fraco [0]) dano 1d3+1.
Defesa/Iniciativa: 9 / +1
Ambiente: Cavernas.
Organização: Solitário, Grupos (1d3+3).
Especial: *Radar [18 casas], Pele Resistente [IP 1], Montaria.*

Algumas raças de morcegos gigantes podem ser usados como montaria pelos mais insanos. Sua envergadura chega a 6m e são capazes de transportar até 100kg. Os morcegos gigante possuem a pelagem escura, quase negra.

Mosquito Espectral

[Besta Mágica]
PVs/Tamanho: 5/Miúdo
FR 0, CON 0, DEX -2, AGI 3,
INT (A), WILL 0, PER 0, CAR 0
Movimentação: 2 casas (solo), 10 casas (vôo).
Ataques: Mordida x1 (Bom [+2]) dano 1d3.
Defesa/Iniciativa: 10 / +1
Ambiente: Qualquer.
Organização: Solitário, Grupos (1d3+2) ou bandos (3d6+20).
Especial: *Ataque Incorpóreo, Enxergar Invisível [12 casas], Passo Etéreo, Vulnerabilidade [Luz, dano 1d3 por rodada], Evasão.*

Estes mosquitos translúcidos e bioluminescentes são capazes de atacar tanto seres materiais quanto criaturas incorpóreas. Podem chegar a até 40cm de comprimento e emitem um zumbido muito característico quando voam.

Eles atacam suas vítimas drenando o sangue ou o fluido astral. Quando conseguem realizar o primeiro ataque, suas garras se fixam no alvo com um Teste de Agarrar e passam a drenar 1d3 pontos de dano por rodada, até que o alvo passe em um teste de FR vs. FR e consiga se livrar do inseto.

As revoadas destas criaturas, que só podem ser avistadas durante a noite, são consideradas muito belas. Mosquitos Espectrais são afastados com luzes fortes (mágicas) mas não chegam a sofrer dano de exposição. Contudo, a luz solar irá destruí-los.

Mula sem Cabeça

[Besta Mágica]
PVs/Tamanho: 25/Grande
FR 4, CON 4, DEX -3, AGI 2,
INT (A), WILL 2, PER 4, CAR 0
Movimentação: 12 casas (solo).
Ataques: Patadas x1 (Ótimo [+3]) dano 1d6+4 ou Coice x1 (Ótimo [+3]) dano 2d6+5.
Defesa/Iniciativa: 9 / +3
Ambiente: Hi-Brazil
Organização: Solitário.
Especial: *Enxergar no Escuro[18 casas], Passo sem Pegadas, Atropelar [2d6], Resistência a Dano Mágico [2d6].*

A Mula-sem-cabeça é um monstro resultado de uma maldição divina. Qualquer mulher que se envolva sexualmente com um padre da ordem de Jizuis será amaldiçoada e, em noites de lua cheia, se transformará em um cavalo negro com grandes chamas em sua cabeça e crina. Na manhã do dia seguinte, a mulher acordará sem lembrança do que ocorreu na noite anterior.

Apesar do nome, a mula-se-cabeça possui uma cabeça, mas ela está tão envolta em chamas que se torna muito difícil de perceber.

Quando cavalga, deixa um rastro de fumaça pelo ar e um cheiro de enxofre característico, porém não deixa nenhuma pegada ou rastro por onde andou.

Mulas-sem-cabeça atacam viajantes ou qualquer pessoa que se aventura a noite sozinha, especialmente mulheres.

Múmia

[Morto-Vivo]

Múmia é um **Modelo Adquirido** que pode ser adicionado a qualquer outro tipo de Monstro (exceto outros Mortos-vivos ou Construtos). Para tanto, o Mestre precisa pegar a Ficha-Base da criatura que pretende converter e aplicar os modificadores descritos abaixo:

PVs/Tamanho: PVs e Tamanho continuam os mesmos.

Atributos: Diminua 1 ponto de CON e AGI. Os atributos Mentais são modificados para INT (A), WILL 3, PER 1 CAR 0.

Movimentação: Diminua 1 casa. Criaturas aladas não serão mais capazes de voar, exceto se o faziam por uso de magia.

Ataques: Permanecem os mesmos valores e os mesmos danos, se forem armas manufaturadas (espadas, machados, etc.). Garras e outros ataques naturais causam dano de acordo com o tamanho [Pequeno 1d3, Médio 1d6, Grande 2d3, Enorme ou maior 2d6].

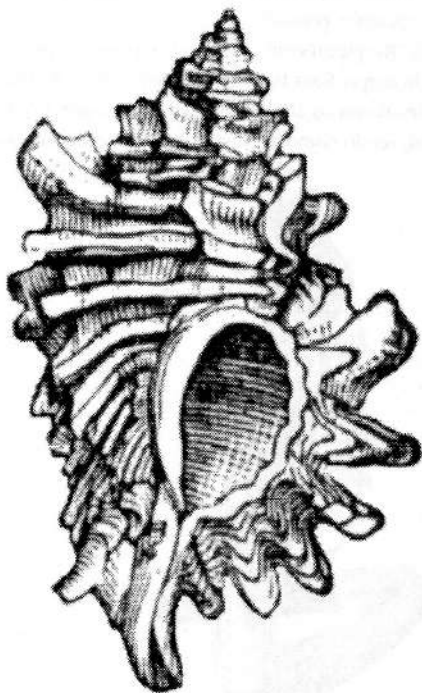
Defesa/Iniciativa: recalculado para os novos valores.

Ambiente: Qualquer.

Organização: Solitário, Grupos (1d6+6) ou Tropa (3d6+20)

Especial. Mantém todos os especiais que já possuía.Todas as Múmias possuem os seguintes poderes:*Imunidades de Mortos-vivos. Aura de Podridão [raio 4 casas, dano 1d2], Raio [Apodrecimento, 6 casas, 2d6, dif. 10], Fraqueza [Caminhar].*

As múmias são cadáveres pútridos e ressecados, preparados por necromânticos (especialmente egípcios) para servirem como escravos ou protetores de seus tesouros.

Uma múmia sempre possui uma aura de podridão, que estraga, apodrece e destrói qualquer coisa viva que se aproxime mais do que 3m deles. A mera presença de uma múmia em um local já causa um tremendo desconforto a qualquer ser vivo e é capaz de murchar e transformar em pó plantas e pequenos animais.

Múmia Sacerdote

[Morto-Vivo]

PVs/Tamanho: 55/Médio

FR 3, CON 3, DEX 2, AGI 2,
INT 4, WILL 4, PER 4, CAR 0

Movimentação: 6 casas (solo).

Ataques: Garras x1 (Incrível [+4]) dano 1d6+3

Defesa/Iniciativa: 9 / +3

Ambiente: Qualquer

Organização: Solitário ou Destacamento (1d6+6)

Especial: *Imunidades de Mortos-vivos. Aura de Podridão [raio 6 casas, dano 1d3], Controlar Mortos-vivos [Incrível], Raio [Apodrecimento, 10 casas, 2d6, dif. 10], Rituais [Divinos, 4 do 1º círculo, 4 do 2º círculo, 4 do 3º círculo, 3 do 4º círculo e 2 do 5º círculo], Caminhar.*

Múmias-Sacerdotes são semelhantes a Lichs, só que criados com magia divina. São Clérigos de deuses maléficos como Set, que se oferecem para serem sacrificados e mumificados, de modo a melhor servirem aos designios dos deuses das Trevas.

Murex

[Besta Mágica]

PVs/Tamanho: 65/Grande

FR 0, CON 6, DEX -3, AGI 0,
INT (A), WILL 6, PER 2, CAR 0

Movimentação: 2 casas (levitação), 2 casas (escavar).

Ataques: Nenhum.

Defesa/Iniciativa: 7 / +1

Ambiente: Subterrâneo

Organização: Solitário.

Especial: *Controle Psíquico [20 casas, dif. 10], Concussão Psíquica [10 casas, 2d6], Engolir [Médio], Pele Resistente [IP 5].*

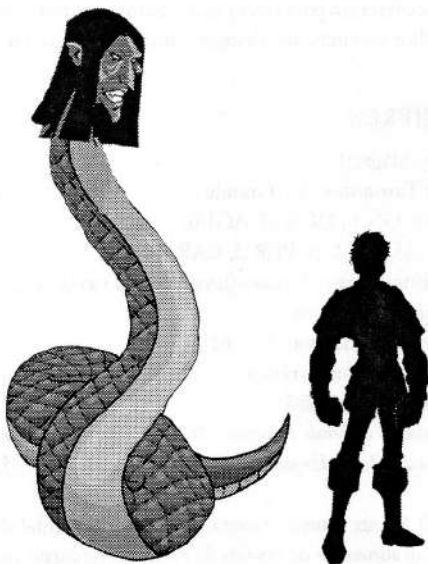
O Murex é uma criatura do Plano Elemental da Terra. Ela pode se alimentar de cristais de pedra ou de carne, mantendo sua dieta equilibrada entre estes dois tipos. Para encontrar cristais, ele escava as cavernas onde vive, deixando para trás túneis bem torneados com mais ou menos 2m de diâmetro.

Para conseguir carne, ele usa seus poderes mentais para dominar outras criaturas menores e forçá-las a capturar alimentos para ela, defendê-la de outros atacantes ou, em um caso extremo, alimenta-se destas vitimas.

O Murex pode ser considerado "orgânico", pois possui partes organicas debaixo da carapaça de pedra. Quando engole uma vítima, os ácidos de seu estômago a dissolvem em questão de minutos.

N

Naga

[Hag, Besta Mágica]
PVs/Tamanho: 29/Grande
FR 3, CON 2, DEX -3, AGI 3,
INT 2, WILL 2, PER 2, CAR 0
Movimentação: 6 casas (solo), 12 casas (natação).
Ataques: Mordida x1 (Bom [+2]) dano 1d2 + veneno.
Defesa/Iniciativa: 10 / +2
Ambiente: Pântanos.
Organização: Solitário, Casal ou Ninho (1d3+3).
Especial: *Veneno [2d6/1d6, dif. 10], Agarrar e Morder, Constrição [1d6+3], Rituais [Arkano, 3 do 1º círculo, 2 do 2º círculo e 1 do 3º círculo], Transformação Momentânea.*

Esta criatura peçonhenta ataca suas vítimas utilizando-se de suas magias ilusórias para simular ser uma donzela se afogando. quando algum aventureiro entra na água ou lamaçal para resgatá-la, é atacado e enrolado pelo corpo de serpente da naga, que tenta esmagá-lo ao mesmo tempo que o afoga.

Naga Negra

[Hag, Besta Mágica]
PVs/Tamanho: 39/Grande
FR 3, CON 2, DEX -3, AGI 3,
INT 2, WILL 2, PER 2, CAR 0
Movimentação: 6 casas (solo), 12 casas (natação).
Ataques: Mordida x1 (Incrível [+4]) dano 1d3 + veneno.
Defesa/Iniciativa: 10 / +2
Ambiente: Pântanos.
Organização: Solitário.
Especial: *Veneno [2d6+3/1d6+3, dif. 11], Agarrar e Morder, Constrição [1d6+3], Rituais [Arkano, 4 do 1º círculo, 4 do 2º círculo, 2 do 3º círculo e 2 do 4º círculo], Transformação Momentânea.*

A Naga Negra é uma espécie mais perigosa de Naga, famosa por suas armadilhas e conspirações. Ao contrário de suas irmãs Nagas, ela costuma viver em esgotos e subterrâneos de cidades grandes, forjando alianças com as criaturas que lá vivem por meio de suas magias e rituais, tornando-se geralmente líder de pequenas comunidades de homens-rato, kobolds maléficos ou outras criaturas devotas de halzazee.

Nagah Sacerdotisa

[Humanóide, Serpente]
PVs/Tamanho: 26/Grande
FR 2, CON 2, DEX 1, AGI 0,
INT 4, WILL 3, PER 1, CAR 2
Movimentação: 6 casas (solo).
Ataques: Golpe com cauda x1 (Bom [+2]) dano 1d3+2
Defesa/Iniciativa: 10 / +0
Ambiente: Ilha das Serpentes, Reinos de Jade.
Organização: Covens de 1d3 sacerdotisas
Especial: *Enxergar no Escuro [12 casas], Rituais [Divino, 3 do 1º círculo, 3 do 2º círculo, 2 do 3º círculo e 1 do 4º círculo], Vulnerabilidade [Música, Paralisia].*

Os Nagah, também chamados de povo-serpente, são criaturas com o torso humano e o dorso na forma de uma grande serpente. São muito maiores que um ser humano, embora a maior parte de seu corpo seja usado para locomoção e deslocamento, o que deixa os Nagah aproximadamente da mesma altura relativa que um Humano.

Nagahs são répteis. Eles têm sangue frio, escamas e possuem todos os órgãos internos de uma serpente, com algumas poucas diferenças (por exemplo, possuem dois pulmões, ao invés de um como as cobras). Respiram como humanos e possuem pelos na parte superior do corpo. Suas faces apresentam traços orientais e orelhas pontudas, como os elfos. Nagahs não possuem uma audição muito boa, sendo comuns Nagahs parcialmente surdos.

Comunidades de Nagahs são muito pequenas, mal chegando a vinte ou trinta membros. Vivem em regime de matriarcado e reproduzem-se por meio de ovos. Toleram seres de outras raças desde que respeitem seus costumes e leis.

Seus corpos podem chegar a até 3,5m de comprimento, e suas escamas variam em coloração do verde claro até o verde petróleo, com complexas (e lindas) manchas de coloração avermelhada ou amarelada entre suas escamas, formando desenhos muito bonitos que às vezes são procurados por caçadores de peles malignos. Um Nagah pode pesar até 300 a 350kg.

Nat Einsaung

[Goblinóide, Terra]
PVs/Tamanho: 10/Pequeno.
FR 1, CON 0, DEX 1, AGI 1,
INT 1, WILL 1, PER 1, CAR 0
Movimentação: 6 casas (solo)
Ataques: Adaga Sai x1 (Bom [+2]) dano 1d3+2.
Defesa/Iniciativa: 8 / +1.
Ambiente: Ilhas do Sul da Korea.
Organização: Solitário, grupos (3d6).
Especial. *Imunidade [Venenos], Resistência [IP 6 p/ Eletricidade e Fogo], Invisibilidade Mental [x3 dia] (conforme Ritual de mesmo nome).*

Estas criaturas são confundidas muitas vezes com goblinóides, embora a única semelhança com eles seja que ambas as raças são nativas do Plano Elemental da Terra.

Nos Reinos de Jade, eles costumam viver em pequenas vilas nas ilhas do sul da Korea, atacando barcos e outros navegantes incautos. Às vezes costumam fazer expedições na costa da Korea, para atacar pescadores e outros mercadores nas praias.

Nezumi

[Humanóide, Rato]
PVs/Tamanho: 8/Médio.
FR 1, CON 1, DEX 2, AGI 1,
INT 0, WILL 1, PER 1, CAR 1
Movimentação: 6 casas (solo)
Ataques: por arma x1 (Normal [+1]) dano por arma +1 ou Mordida (Bom [+2]) dano 1d3
Defesa/Iniciativa: 8 / +1.
Ambiente: Reinos de Jade
Organização: Solitário, grupos (3d6).
Especial. *Enxergar no escuro [12 casas].*

Os Nezumi são muito confundidos com os homens-ratos (Licantropos), mas são diferentes. Para começar, os Nezumis não são capazes de se transformar em Humanos ou assumir qualquer outra forma que seja: eles são homens-ratos literais. Em segundo lugar, os Nezumi são em sua maioria de boa índole, vivendo em paz em seus templos e mesquitas.

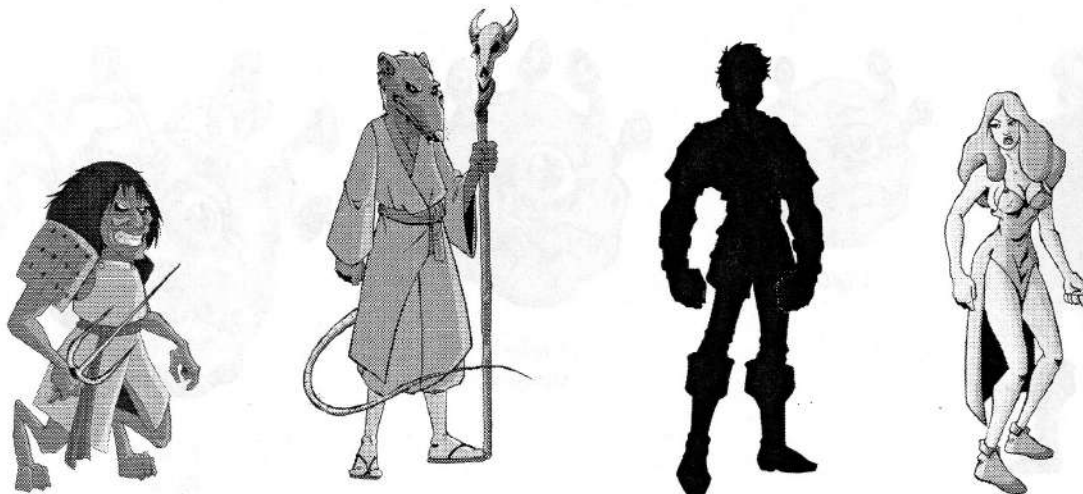
Ninfa

[Fada]
PVs/Tamanho: 12/Médio
FR 1, CON 1, DEX 1, AGI 1,
INT 1, WILL 1, PER 1, CAR 5
Movimentação: 6 casas (solo)
Ataques: Briga x1 (Fraco [0]) dano 1d2+1
Defesa/Iniciativa: 8 / +1.
Ambiente: Florestas de Velha Arcádia.
Organização: Solitário, grupos (2d6).
Especial. *Enfeitiçar Pessoas x3 [+3 a +5].*

Ninfas são espíritos da floresta. São as fêmeas que nascem da união das Ninfas com os Faunos e preferem viver nas florestas, em árvores ou às margens de lagos, embora muitas vezes se juntem com grupos de heróis ou aventureiros.

Ninfas possuem traços raciais de Elfas e de Humanas, sendo consideradas criaturas belíssimas. Possuem de 1,50 a 1,70m de altura e peso entre 45 e 50kg. Sua pele é muito branca e seus cabelos podem ter qualquer tipo de tonalidade. Seus olhos são sempre claros (verdes ou azulados).

As ninfas odeiam o mal e todos aqueles que maltratam a natureza por qualquer motivo. Protegem as árvores e os animais das florestas e costumam fazer amizade com Elfos, Gnomos, Duendes e outras criaturas feéricas.

O

Observador (Escamas Roxas)

[Observador]
PVs/Tamanho: 40/Grande
FR 1, CON 3, DEX -3, AGI 2,
INT 3, WILL 3, PER 6, CAR 0
Movimentação: 4 casas (levitação).
Ataques: Mordida x1 (Ótimo [+3]) dano 1d6+1.
Defesa/Iniciativa: 9 / +4
Ambiente: qualquer.
Organização: Solitário ou Casal
Especial: *Raio x3 [Eletricidade, 6 casas, 2d6, dif. 10], Enxergar Invisível [12 casas], Enxergar no Escuro [12 casas], Raio Anti-Magia [cone de 8x8], Raio x3 [Frio, 6 casas, 2d6, dif. 10].*

Uma das raças menos favorecidas dos Observadores, cujas escamas apresentam coloração roxa, estas criaturas servem como comandantes de pequenas tropas de Halzazee e costumam atuar em Germania ou regiões adjacentes.

Três de seus olhos podem disparar raios elétricos uma vez a cada 5 rodadas, outros três olhos disparam um Raio Congelante e os restantes são capazes de enxergar no escuro e seres invisíveis, o que dá ao Observador uma visão de 360°, impedindo-o de ser surpreso.

Observador (Vigilante)

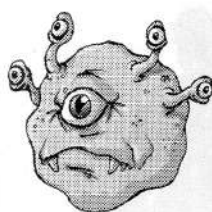
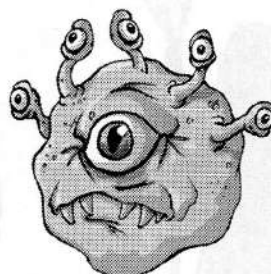
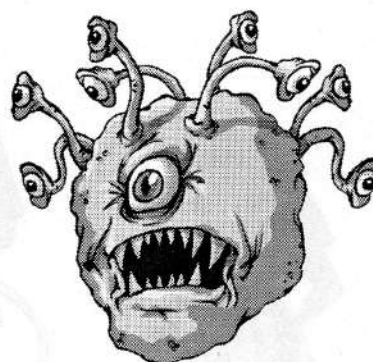
[Observador]
PVs/Tamanho: 24/Pequeno
FR 0, CON 2, DEX -3, AGI 2,
INT 1, WILL 1, PER 5, CAR 0
Movimentação: 4 casas (levitação).
Ataques: Mordida x1 (Ótimo [+3]) dano 1d3+1.
Defesa/Iniciativa: 9 / +3
Organização: Solitário.
Especial: *Raio x4 [Eletricidade, 6 casas, 2d6, dif. 10], Enxergar Invisível [12 casas], Enxergar no Escuro [12 casas].*

Os Vigilantes foram criados por Halzazee para servirem como vigias de suas fronteiras, para patrulhar masmorras abandonadas e alertar aos Observadores peóximos da presença de algum intruso. Cada um de seus 4 olhos dispara raios elétricos a cada 3 rodadas.

Observador (Vigilante Obuzaba)

[Observador]
PVs/Tamanho: 32/Médio
FR 2, CON 2, DEX -3, AGI 1,
INT 1, WILL 0, PER 3, CAR 0
Movimentação: 4 casas (Levitação).
Ataques: Mordida x1 (Ótima [+3]) dano 1d3+1.
Defesa/Iniciativa: 8 / +2.
Ambiente: todos.
Organização: grupos de 1d2+1.
Especial. *Olhos do Observador.* Além do olho central, o vigilante possui cinco olhos. Cada olho pode disparar um raio elétrico com alcance de 8 casas e dano 2d6, a cada 3 rodadas.
Olho Central. O olho central pode enxergar invisível e no escuro a até 18 casas de distância.

Vigilantes são esporos menores criados pelos obuzabas para servi-los. Não podem ser considerados "filhos" dos observadores (mesmo porque seria muito difícil imaginar uma criatura destas com qualquer tipo de sentimentos do gênero) porque crescem somente até um determinado ponto, permanecendo nesta forma e nunca chegando até o desenvolvimento total como um observador.

Obuzabas, como era de se esperar, possuem o mesmo desprezo com os vigilantes que possuem com o restante das criaturas do planeta, tratando-os como servos e lacaios.

Vigilante
Vigilante Obuzaba
Escamas Roxas

Observador - Sanguinário

[Observador]
PVs/Tamanho: 50/Grande.
FR 5, CON 4, DEX -3, AGI 3,
INT 2, WILL 4, PER 5, CAR 0
Movimentação: 6 casas (Levitação).
Ataques: Mordida x1 (Incrível [+4]) dano 2d6+3.
Defesa/Iniciativa: 10 / +4.
Ambiente: Qualquer.
Organização: Solitário ou Casal.
Especial. *Pele Resistente [IP 1], Olhos do Observador.* O Sanguinário possui nove olhos menores. Cada um deles possui +5 PVs e pode lançar uma vez a cada 5 rodadas um poder semelhante a um Ritual

1 e 2- Desintegrar. Como o Ritual do 6º círculo.
3 e 4- *Petrificação.* Como o Ritual do 6º círculo.
5 e 6- Causar Ferimentos Moderados (reverso do Ritual de 2º círculo).
7- Sono. Como Ritual de 1º círculo, mas atingindo apenas 1 criatura qualquer, sem limitação.
8- Atordoamento. O raio de até 12 casas deixa a vítima escolhida, se falhar no Teste de Resistência vs. dif. 10 *Atordoada* (não pode usar magias nem poderes psiônicos, ataca e faz Testes de Resistência com -1 de penalidade e permanece com defesa 7) por 1d6+7 rodadas.
9- *Raio.* Como o Ritual de 3º círculo.

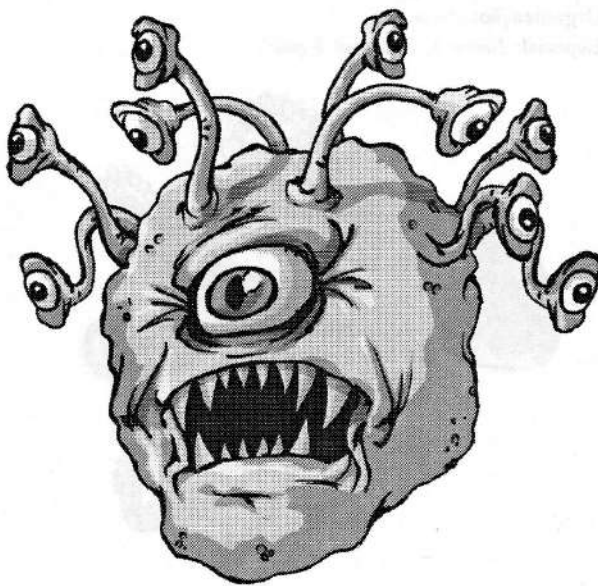
Como o próprio nome indica, este é um dos mais perigosos e agressivos Observadores do Multiverso. O Sanguinário vive nas fronteiras entre os Reinos do Pesadelo e Arcádia, nas montanhas ou nas cavernas que conectam estes bolsões. Às vezes são encontrados nos Reinos Subterrâneos.

Os sanguinários não se aliam com outros observadores ou quaisquer tipos de criaturas. Mesmo com as fêmeas, o encontro ocorre somente nos períodos de acasalamento, mas tão logo a cria adquira tamanho para se proteger sozinho, é abandonado pela mãe.

Observador - Obuzaba

[Observador]
PVs/Tamanho: 60/Grande.
FR 4, CON 4, DEX -3, AGI 1,
INT 4, WILL 4, PER 5, CAR 0
Movimentação: 6 casas (Levitação).
Ataques: Mordida x1 (Superior [+5]) dano 2d3+3.
Defesa/Iniciativa: 8 / +3.
Ambiente: Qualquer.
Organização: Solitário.
Especial. *Olhos do Observador.* Além do olho central, o obuzaba possui dez olhos menores. Cada um deles possui +5 PVs e pode lançar uma vez a cada 10 rodadas um poder semelhante a um Ritual com graduação [Ótimo] quando aplicável. Os olhos são:

1- Enfeitiçar Monstros. Como Ritual do 1º círculo, mas que afeta somente monstros de até 30 PVs.
2- Enfeitiçar Pessoas. Como o Ritual do 1º círculo.
3- Desintegrar. Como o Ritual do 6º círculo.
4- Medo. Como o Ritual de 4º círculo.
5- Petrificação. Como o Ritual do 6º círculo.
6- Causar Ferimentos Moderados (reverso do Ritual de 2º círculo).
7- Sono. Como Ritual de 1º círculo, mas atingindo apenas 1 criatura qualquer, sem limitação.
8- Atordoamento. O raio de até 12 casas deixa a vítima escolhida, se falhar no Teste de Resistência vs. dif. 10 *Atordoada* (não pode usar magias nem poderes psiônicos, ataca e faz Testes de Resistência com -1 de penalidade e permanece com defesa 7) por 1d6+7 rodadas.
9- Telecinésia. Como o Ritual de 5º círculo.
10- Raio. Como o Ritual de 3º círculo.
Olho Central. Em um cone de 8/8, todas as magias, Rituais e feitiços não possuem efeito, como se fosse um *Raio Anti-Magia.*

Sanguinário

Obuzaba

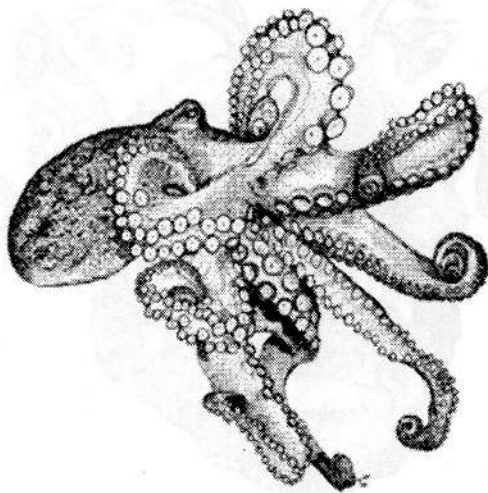
Obuzabas (ou observadores, como são conhecidos nos reinos ocidentais) são criaturas esféricas, com cerca de 1,5m a 2,5m de raio, com um grande olho central, uma boca com dentes afiados e cerca de 8 a 10 olhos menores espalhados por seu corpo. São criaturas cthonianas que às vezes conseguem atravessar a membrana astral e acabam perdidos dentro do Multiverso. São conhecidos como "esferas de muitos olhos" ou "pesadelo voador".

Uma vez em Arcádia, os observadores normalmente isolam-se em ruínas ou cavernas, atacando viajantes ou criaturas na região onde vivem, até que consigam retornar para seu plano de origem. Mas alguns deles conseguem ocasionalmente contatos com feiticeiros poderosos ou outras entidades e acabam aprendendo a se comunicar com os nativos do plano onde se encontram. Outros acabam servindo a deuses maléficos como Halzazee, e se tornam generais de seus exércitos (especialmente em Germânia, nas guerras contra os elfos e humanos).

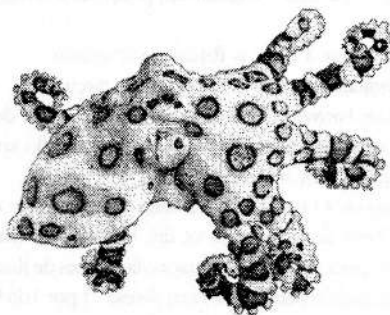
Uma parcela menor ainda acaba se mesclando com os nativos do plano onde se encontram, tornando-se líderes de organizações criminosas e grupos de magos ou ocultistas, que o consideram uma criatura divina (ou demoníaca, de acordo com o grupo).

Obuzabas são criaturas totalmente malignas por natureza; agressivos, ambiciosos e inescrupulosos. Eles desprezam todo tipo de vida e abominam todas as outras criaturas de Arcádia, mas sentem ódio mortal mesmo de outros obuzabas. Quando um observador percebe que existe um semelhante dentro de sua área de influência, fará o possível para destrui-lo.

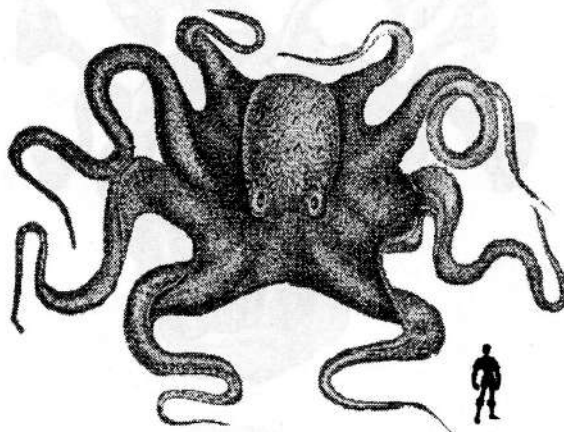
Octopus / Polvo

[Animal]
PVs/Tamanho: 9/Pequeno
FR 1, CON 1, DEX -1, AGI 3,
INT (A), WILL 0, PER 3, CAR 0
Movimentação: 6 casas (natação).
Ataques: Tentáculos x3 (Ótimo [+3]) dano 1d3+1.
Defesa/Iniciativa: 10 / +3
Ambiente: Águas Quentes
Organização: Solitário.
Especial: *Nuvem de Tinta [raio 3 casas].*

Estas criaturas só atacarão aventureiros se forem provocadas.

Octopus Azul

[Animal]
PVs/Tamanho: 50/Grande
FR 3, CON 3, DEX -1, AGI 2,
INT (A), WILL 2, PER 5, CAR 0
Movimentação: 8 casas (natação).
Ataques: Tentáculo x5 (Ótimo [+3]) dano 1d3+3.
Defesa/Iniciativa: 9 / +3
Ambiente: Mares.
Organização: Solitário.
Especial: *Engolir [Miúdo], Pele Resistente [IP 1], Nuvem de Tinta [raio 6 casas], Sonar [12 casas], Propulsão.*

Uma espécie maior de polvo, que habita alguns mares do Multiverso. Seu nome se dá devido a coloração de sua pele.

Octopus Gigante

[Besta Mágica]
PVs/Tamanho: 100/Imenso
FR 6, CON 7, DEX -1, AGI 2,
INT (A), WILL 3, PER 5, CAR 0
Movimentação: 10 casas (natação).
Ataques: Tentáculo x5 (Superior [+5]) dano 1d6+5.
Defesa/Iniciativa: 9 / +3
Ambiente: Mares.
Organização: Solitário.
Especial: *Engolir [Médio], Pele Resistente [IP 3], Nuvem de Tinta [raio 12 casas], Sonar [20 casas], Propulsão.*

Ogro (Soldado)

[Goblinóide]
PVs/Tamanho: 20/Grande
FR 3, CON 3, DEX 1, AGI 2,
INT 0, WILL 1, PER 1, CAR 0
Movimentação: 6 casas (solo).
Ataques: Clava x1 (Bom [+2]) dano 1d6+3.
Defesa/Iniciativa: 9 / +1
Ambiente: Germania, Nova Arcádia.
Organização: Solitário, Grupo (1d3+1) ou Gangue (1d6+3).
Especial: *Enxergar no Escuro [12 casas]*

Ogros são humanóides de pele esverdeada que muitas vezes lideram pequenas tropas de goblinóides de Halzazee. São grandes, feios, estúpidos e maus e odeiam todo tipo de ser vivo, unindo-se apenas com outras criaturas se forem se beneficiar desta parceria.

Ogro Comandante

[Goblinóide]
PVs/Tamanho: 30/Grande
FR 4, CON 3, DEX 1, AGI 3,
INT 0, WILL 1, PER 1, CAR 0
Movimentação: 6 casas (solo).
Ataques: Machado Bárbaro x1 (Ótimo [+3]) dano 1d6+4.
Defesa/Iniciativa: 10 / +2
Ambiente: Germania, Nova Arcádia.
Organização: Solitário, Tropa (1 Comandante para cada 10 ogros)
Especial: *Enxergar no Escuro [12 casas], Liderança [Ogro, Defesa +1, +1].*

Os ogros que conseguem ser ainda mais feios, grandes e malvados acabam subindo na cadeia hierárquica das tropas de halzazee e conquistando posições mais vantajosas.

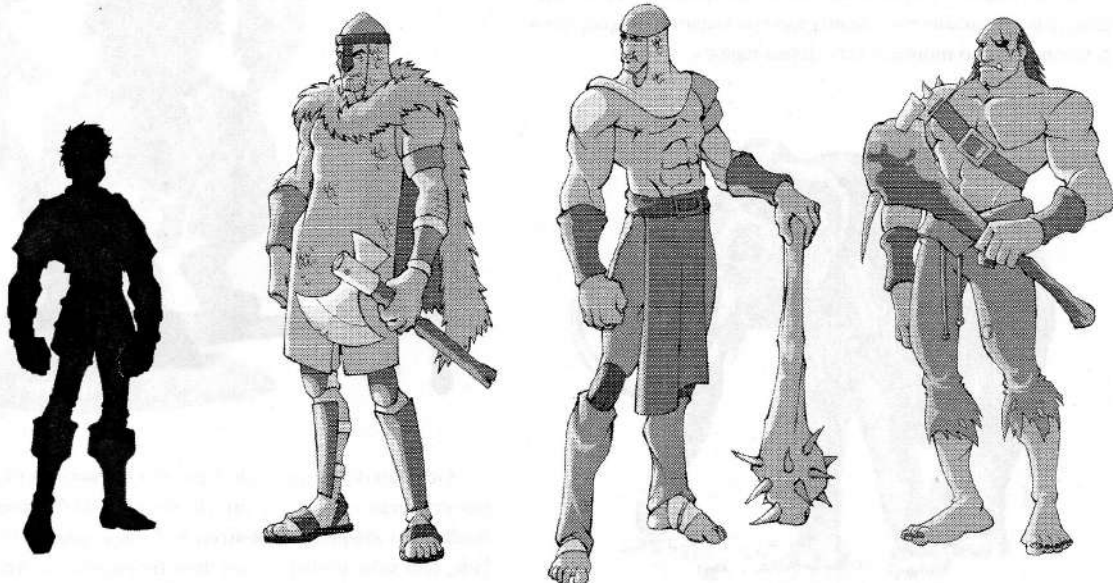
Ogro Herói

[Goblinóide]
PVs/Tamanho: 45/Grande
FR 4, CON 4, DEX 1, AGI 3,
INT 0, WILL 3, PER 1, CAR 2
Movimentação: 6 casas (solo).
Ataques: Machado Bárbaro x1 (Incrível [+4]) dano 1d6+4.
Defesa/Iniciativa: 10 / +2
Ambiente: Germania, Nova Arcádia.
Organização: Solitário, Tropa (1 Herói para cada 50 ogros)
Especial: *Enxergar no Escuro [12 casas]*

Os Heróis são aqueles ogros que realmente se destacam em sua barbaridade. Os maiores e mais crueis dentro da raça, veteranos de várias batalhas e considerados quase lendários entre os goblinóides. Existem poucos heróis Ogros.

Ogro Xamã

[Goblinóide]
PVs/Tamanho: 25/Grande
FR 2, CON 2, DEX 1, AGI 2,
INT 3, WILL 3, PER 1, CAR 2
Movimentação: 6 casas (solo).
Ataques: Cajado x1 (Normal [+1]) dano 1d6+2.
Defesa/Iniciativa: 9 / +1
Ambiente: Germania, Nova Arcádia.
Organização: Solitário.
Especial: *Enxergar no Escuro [12 casas], Rituais [Divino, 3 do 1º círculo, 3 do 2º círculo, 2 do 3º círculo e 1 do 4º círculo].*

Xamãs atuam como conselheiros dos comandantes, intercedendo junto aso deuses para pedir favores para a tropa.

Ogro Mago

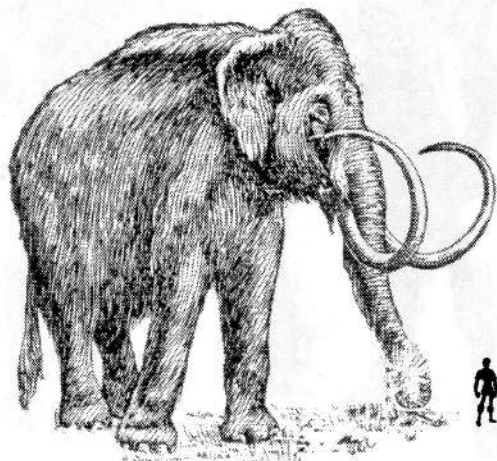
[Goblinóide]
PVs/Tamanho: 15/Grande.
FR 3, CON 3, DEX 1, AGI 1,
INT 3, WILL 1, PER 1, CAR 0
Movimentação: 8 casas (solo).
Ataques: Adaga x1 (Bom [+2]) dano 1d3+4.
Defesa/Iniciativa: 8 / +1.
Ambiente: Reinos de Jade.
Organização: grupos de 2d6.
Especial. *Rituais [Arkanos, 3 do 1º circulo, 3 do 2º circulo e 1 do 3º circulo]. Enxergar no Escuro [12 casas].*

Parentes distantes dos ogros, esta é uma variedade muito mais inteligente e perigosa. Os ogros magos possuem um conhecimento natural sobre os caminhos arkanos e são capazes de conjurar Rituais algumas vezes ao dia, como se fossem magos.

São mais isolados que os ogros, vivendo em pequenos grupos que se dedicam aos estudos arcanos ou a servir como conselheiros e magos para os exércitos de Halzazee, ocupando posições de destaque entre eles.

Olifante

[Animal]
PVs/Tamanho: 125/Imenso.
FR 8, CON 8, DEX -2, AGI 0,
INT (A), WILL 2, PER 3, CAR 1
Movimentação: 10 casas (solo).
Ataques: Presas x1 (Bom [+2]) dano 2d6+8.
Defesa/Iniciativa: 7 / +1.
Ambiente: Terra-Média
Organização: Solitário, Casal ou grupos de 2d6.
Especial. *Atropelar [4d6], Pele Resistente [IP 4].*

Estes imensos paquidermes são encontrados nas Terras Médias, mas ocasionalmente algum grupo de viajantes ou guerreiros o utilizam como montaria fora destas regiões.

Onça

[Animal]
PVs/Tamanho: 12/Médio
FR 1, CON 1, DEX -1, AGI 3,
INT (A), WILL 1, PER 3, CAR 0
Movimentação: 10 casas (solo).
Ataques: Mordida x1 (Bom [+2]) dano 1d3+3.
Defesa/Iniciativa: 10 / +3
Ambiente: Florestas
Organização: Solitário, Casal ou Grupo (1d3+1)
Especial: *Faro [+4], Salto [+2]*

Onças são felinos que vivem em Hi-Brazil. Podem chegar a 1,5m de comprimento e pesar até 50kg mas, apesar disto, são muito fortes e ágeis.

Oni Bargong

[Oni]
PVs/Tamanho: 50/Grande
FR 3, CON 6, DEX 3, AGI 5,
INT 3, WILL 4, PER 3, CAR 0
Movimentação: 8 casas (solo).
Ataques: Facão x2 (Superior [+5]) dano 2d6+3.
Defesa/Iniciativa: 12 / +4
Ambiente: Reinos de Jade.
Organização: Solitário, Tropa (1 Oni Bargong + 3d6+6 Onis Kappa), Exército (2d6 Oni Bargong + 5d6+30 Oni Kappas).
Especial: *Pele Resistente [IP 2]. Enxergar no Escuro [18 casas], Imunidade [Venenos], Resistência a Dano Mágico [1d6], Canalizar Poder [Fogo, +1d6].*

Generais dos exércitos de demônios orientais, os Oni Bargong são criaturas com quase 3m de altura e 700kg, consideradas verdadeiras máquinas de destruição. Com as guerras no Reino de Jade, têm sido avistados com mais freqüência em Arcádia.

Oni Kabuto

[Oni]
PVs/Tamanho: 30/Médio
FR 5, CON 3, DEX 2, AGI 3,
INT 2, WILL 2, PER 2, CAR 0
Movimentação: 6 casas (solo), 12 casas (vôo).
Ataques: Katanas x1 (Incrível [+4]) dano 2d3+5.
Defesa/Iniciativa: 10 / +2.
Ambiente: Reinos de Jade.
Organização: grupos de 1d6 indivíduos.
Especial. *Resistência [Fogo, IP 5], Enxergar no Escuro [12 casas].*

Os Oni Kabuto são os lacaios dos Akuma Kabuto, servindo como soldados rasos nas batalhas celestiais. Fisicamente, lembram os akuma, embora sejam menores e mais fracos que ele (os oni possuem mais ou menos o mesmo porte de um ser humano forte enquanto os akuma podem chegar aos 2,5m de altura).

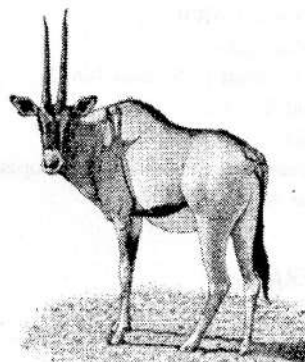
Vestem armaduras de placa ou de metal, que lembram muito as armaduras de samurai, e gostam de manejar katanas em combate. Suas katanas são forjadas em metal infernal, sendo consideradas armas de grande qualidade, vendidas no mercado negro por grandes somas de dinheiro e ouro.

Oni Kappa

[Oni]
PVs/Tamanho: 30/Médio
FR 1, CON 4, DEX 2, AGI 2,
INT 1, WILL 2, PER 1, CAR 0
Movimentação: 6 casas (solo).
Ataques: Facão x1 (Ótimo [+3]) dano 1d6+3.
Defesa/Iniciativa: 9 / +1
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário, Tropa (3d6+6), Exército (5d6+30).
Especial: *Pele Resistente [IP 1]. Enxergar no Escuro [12 casas], Imunidade [Venenos], Resistência a Dano Mágico [1d3].*

Os soldados das tropas demoníacas orientais. Atuam como guardiões do inferno, mas ocasionalmente podem ser recrutados pelos Oni Bargong para atuarem como soldados em alguma missão nos reinos de Jade, ou para servirem a algum lorde das trevas ou Oni mais poderoso.

Onyx

[Animal]
PVs/Tamanho: 10/Médio
FR 1, CON 1, DEX -2, AGI 2,
INT (A), WILL 2, PER 2, CAR 0
Movimentação: 8 casas (solo).
Ataques: Chifres x1 (Bom [+2]) dano 1d3+1.
Defesa/Iniciativa: 9 / +2.
Ambiente: Savanas da Afrika
Organização: grupos de 1d6 Onyx
Especial. *Faro [+4], Carga [+3]*

Um animal que vivia nas savanas da Afrika e tornou-se extremamente raro devido a caça indiscriminada, que fez com que desaparecesse da memória de todos e, consequentemente, suas manadas foram empurradas para bolsões mais reclusos de Arcádia.

Orc

[Goblinóide]
PVs/Tamanho: 6/Médio
FR 1, CON 1, DEX 1, AGI 0,
INT 0, WILL 0, PER 1, CAR 0
Movimentação: 6 casas (solo).
Ataques: Espada Curta x1 (Fraco [0]) dano 1d3+1.
Defesa/Iniciativa: 7 / +0.
Ambiente: Arcádia
Organização: Gangue (1d3+1), Esquadrão (3d6+10 + sargento) ou Bando (5d6+20 + 1d6+1 sargentos + 1 líder)
Especial. *Enxergar no Escuro [12 casas]*

Orc Sargento

[Goblinóide]
PVs/Tamanho: 16/Médio
FR 2, CON 1, DEX 1, AGI 2,
INT 1, WILL 0, PER 1, CAR 0
Movimentação: 6 casas (solo).
Ataques: Espada x1 (Bom [+2]) dano 1d6+2.
Defesa/Iniciativa: 9 / +1.
Ambiente: Arcádia
Organização: Solitário ou Acompanhando tropas.
Especial. *Enxergar no Escuro [12 casas]*

Orc General

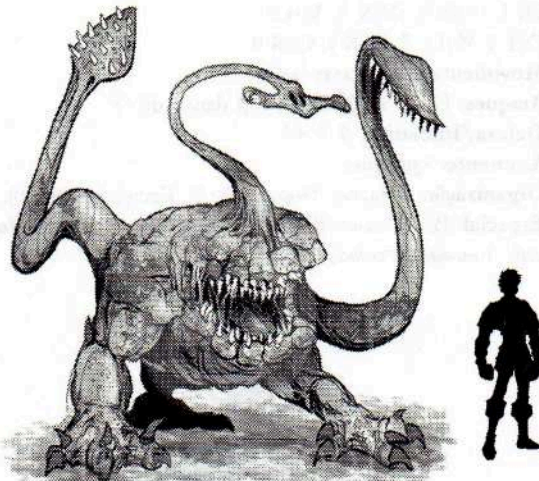
[Orc]
PVs/Tamanho: 26/Médio
FR 2, CON 2, DEX 1, AGI 3,
INT 1, WILL 0, PER 1, CAR 0
Movimentação: 6 casas (solo).
Ataques: Espada x2 (Ótimo [+3]) dano 1d6+2.
Defesa/Iniciativa: 10 / +2.
Ambiente: Arcádia
Organização: Solitário ou Acompanhando tropas.
Especial. *Enxergar no Escuro [12 casas]*

Orcs são os habitantes principais de Halzazee. Eles acreditam que devem conquistar o maior número de territórios possíveis para poderem sobreviver, de preferência escravizando e dominando todas as outras raças.

Seu deus principal é Halzazee, uma entidade dos reinos dos Pesadelos que eles prestam devoção e que concede os rituais divinos para seus sacerdotes e xamãs.

Os orcs sempre estiveram presentes em Nova Arcádia, em grupos de ladrões e arruaceiros desorganizados, mas esta presença passou a se intensificar com uma organização maior entre os goblinóides, hobgoblins, trolls e magos necromânticos a serviço de Halzazee, que passaram a organizar e treinar os orcs em exércitos invasores.

Otyugh

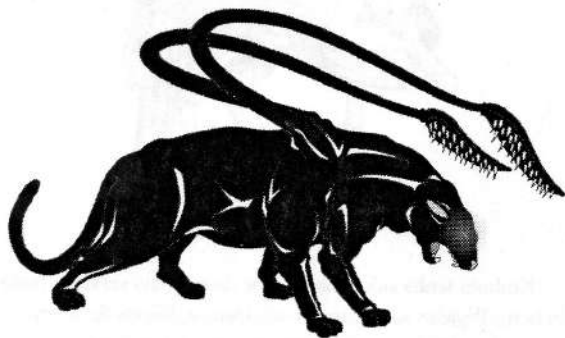
[Aberração]
PVs/Tamanho: 33/Grande
FR 2, CON 4, DEX -1, AGI 2,
INT (A), WILL 0, PER 1, CAR 0
Movimentação: 6 casas (solo).
Ataques: Tentáculos x2 (Bom [+2]) dano 1d6+2 e Mordida x1 (Bom [+2]) dano 3d3 + doença.
Defesa/Iniciativa: 9 / +1.
Ambiente: Subterrâneos
Organização: Solitário, Casal ou bando (1d3+3)
Especial. *Enxergar no Escuro [18 casas], Agarrar e Morder, Faro [+4], Constrição [1d6], Doença [variado/0, dif. 10]*

Conhecido como o lixeiro do Subterrâneo, o Otyugh se alimenta de restos de comida, carniças e qualquer tipo de lixo orgânico que encontrar. Eventualmente captura morcegos ou criaturas vivas, mas prefere mesmo devorar o lixo dos corredores e túneis do subterrâneo.

Ele vasculha pequenos buracos e reentrâncias com seus tentáculos, usando uma secreção pegajosa para fazer com que as sujeiras grudem em seus tentáculos e ele possa levá-as até sua enorme boca, que possui dentes capazes de triturar qualquer tipo de alimento.

Se for atacado, ele reage tentando esmagar o alvo com seus tentáculos ou, se conseguir agarrá-la, morder, o que pode passar severas doenças para sua vítima.

P

Pantera Deslocadora

[Besta Mágica]
PVs/Tamanho: 31/Grande
FR 3, CON 3, DEX -2, AGI 2,
INT (A), WILL 3, PER 3, CAR 0
Movimentação: 8 casas (solo).
Ataques: Mordida x1 (Ótimo [+3]) dano 1d6 ou Tentáculos x2 (Ótimo [+3]) dano 1d6+2.
Defesa/Iniciativa: 9 (12) / +2.
Ambiente: Halzazee
Organização: Solitário, Casal ou Matilha (1d3+3)
Especial. *Enxergar no Escuro [12 casas], Deslocamento [+3].*

A Pantera Deslocadora é uma criatura de Halzazee que ocasionalmente consegue atravessar os bolsões e pode ser encontrada em algumas florestas de Nova Arcádia. Muito semelhante a uma pantera negra, porém maior (chegam a medir 2,7m de comprimento e pesar até 300kg), com dois tentáculos cujas extremidades terminam em espinhos afiados em suas costas.

Por caminhar entre dois mundos, a Pantera Deslocadora também possui a habilidade de distorção óptica que torna difícil discernir a sua localização real. Qualquer ataque corporal ou a distância terá uma chance de 50% de errar, a menos que o ataque seja baseado em outro sentido que não seja a visão.

Pássaro

[Ave]
PVs/Tamanho: 1-5/Miúdo a Pequeno
FR -3, CON -3, DEX -2, AGI 2,
INT (A), WILL 0, PER 1, CAR 1
Movimentação: 4 casas (solo), 8 a 12 casas (vôo).
Ataques: Bicada x1 (Normal [+1]) dano 1 a 1d2
Defesa/Iniciativa: 9 / +1.
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário, Casal ou Bando (2d6+6)
Especial. *Nenhum*

Todas as espécies de aves que existem na Terra possuem uma contraparte em Arcádia, seguindo os mesmos padrões. Exemplos de aves incluem: Albatroz, Andorinha, Ave Canora (Canário, Periquito, Rouxinol, Sabiá, Tico-tico), Beija-Flor, Cegonha, Corvo, Gaivota, Galinha, Ganso, Gavião, Papagaio, Pavão, Penguin, Peru, Pica-Pau, Pomba, Pombo-Correio e Tucano.

Em Arcádia, estas criaturas também podem aparecer em uma variedade enorme de cores, muitas delas não existentes fora do Mundo da Imaginação. Além disso, pássaros ocasionalmente podem ser inteligentes, sábios ou até mesmo serem capazes de falar ou fazer magias! Por esta razão, muitos magos e feiticeiros escolhem pássaros como animais de estimação e familiares.

Pássaro de Fogo

[Besta Mágica, Fogo]
PVs/Tamanho: 11/Pequeno
FR -1, CON -1, DEX -1, AGI 4,
INT (A), WILL 1, PER 3, CAR 2
Movimentação: 4 casas (solo), 12 casas (vôo).
Ataques: Bicada x1 (Normal [+1]) dano 1d3.
Defesa/Iniciativa: 11 / +3.
Ambiente: Plano Elemental do Fogo
Organização: Solitário ou Casal.
Especial. *Enxergar no Escuro [12 casas], Bafo x1 a cada 3 rodadas [Fogo, cone de 3x3 casas, 2d6, dif. 10], Imunidade [Fogo], Pele Resistente [IP 1], Irradiar [Calor, 1 casa, 1d3], Rastro Luminoso.*

Esta criatura do Plano Elemental do Fogo se assemelha a um pássaro, mas possui também características de um dragão vermelho. Sua plumagem é tão quente que chega a brilhar levemente no escuro, como se fosse carvão em brasa, e a criatura é capaz de soltar um bafo de fogo a cada 3 rodadas, causando severos danos à suas vítimas.

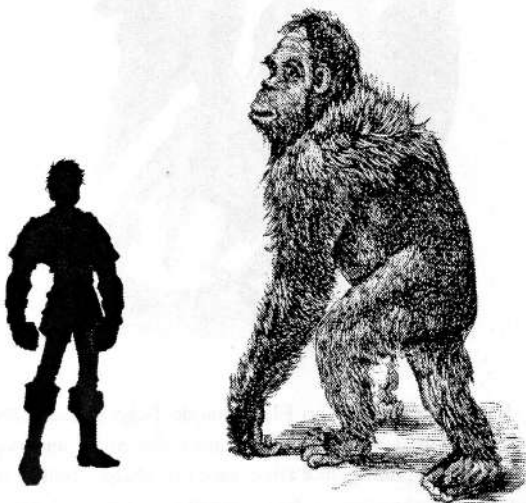
O Pássaro de Fogo se alimenta de carvão em brasa, abundante em seu Plano Natal. Em Arcádia, ele utiliza seu bafo para incendiar árvores e se alimentar das cinzas destas e muito deste hábito alimentar já foi responsável por grandes queimadas e incêndios nas florestas, quando algum exemplar deste pássaro onsegue passar para outros Bolsões do Multiverso.

Pássaro Roca

[Besta Mágica]
PVs/Tamanho: 120/Imenso
FR 10, CON 6, DEX -3, AGI 1,
INT (A), WILL 3, PER 3, CAR 1
Movimentação: 4 casas (solo), 18 casas (vôo).
Ataques: Bicada x1 (Bom [+2]) dano 2d6 ou Garras (Bom [+2]) dano 1d6+12.
Defesa/Iniciativa: 8 / +2.
Ambiente: Montanhas
Organização: Solitário ou Casal.
Especial. *Rasante, Pele Resistente [IP 2], Montaria.*

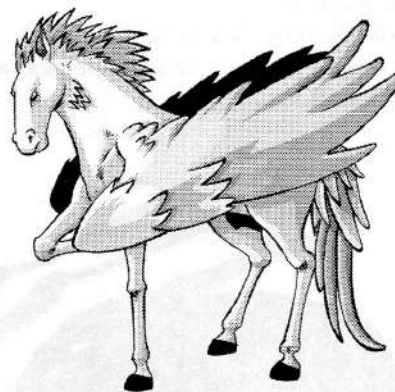
O Pássaro Roca é um pássaro que vive nos Reinos das 1.001 Noites, cujo tamanho é maior do que uma casa e cuja envergadura das asas pode chegar a mais de 20m. Alimenta-se de grandes peixes e vivem em regiões montanhosas próximas da costa.

Pé Grande

[Besta Mágica]
PVs/Tamanho: 30/Grande
FR 4, CON 4, DEX 1, AGI 3,
INT 0, WILL 2, PER 4, CAR 0
Movimentação: 8 casas.
Ataques: Garras x1 (Ótimo [+3]) dano 1d6+4.
Defesa/Iniciativa: 10 / +3.
Ambiente: Montanhas ou Florestas geladas
Organização: Solitário ou Casal.
Especial. *Enxergar no Escuro [12 casas], Resistência [Frio, IP 4], Pele Resistente [IP 1], Salto [+2], Imunindade [Efeitos Mentais].*

O Pé-Grande, ou Yeti, é uma raça de seres símios que protegem a entrada de santuários subterrâneos em locais afastados do Multiverso. Normalmente sua presença é indicativa que existe alguma cidade, entrada de cavernas ou Node secreto nas proximidades.

Um Pé-Grande pode medir até 3m de altura e pesar 400kg, são muito fortes e ágeis e atacarão invasores ou pessoas consideradas hostis assim que os avistarem.

Pégasus

[Besta Mágica]
PVs/Tamanho: 32/Grande
FR 5, CON 4, DEX -3, AGI 1,
INT 0, WILL 3, PER 5, CAR 3
Movimentação: 12 casas (solo), 24 casas (vôo).
Ataques: Coice x1 (Ótimo [+3]) dano 2d6+3
Defesa/Iniciativa: 8 / +3.
Ambiente: Montanhas
Organização: Solitário, Casal ou Rebanho (1d3+3).
Especial. *Enxergar no Escuro [18 casas], Bônus contra Magia [WILL, +2], Sentir [Mal, 20 casas], Montaria.*

Embora tenha sido criado pelos deuses para servir às forças do bem, Pégasus são criaturas selvagens e difíceis de serem domesticadas. Para se treinar um Pégasus, é necessário começar cedo, praticamente desde o ovo, mas se for conseguido, o cavaleiro terá uma companhia para o resto de sua vida.

Ovos de Pégasus custam em média 2.000gp e filhotes cerca de 3.500gp e o custo de treinamento de um deles pode chegar facilmente a 1.000gp.

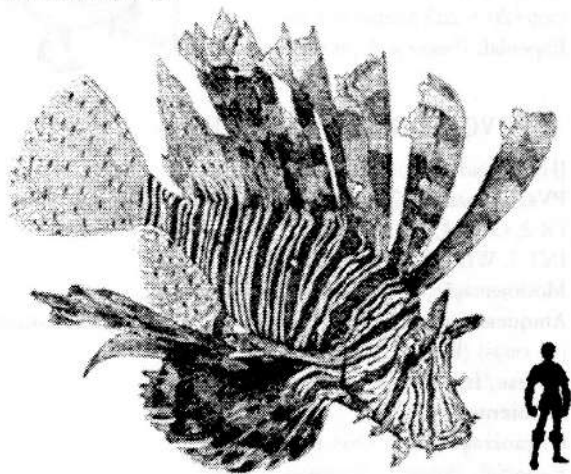
Os cavalos alados conseguem transportar até 300kg de carga e vivem tanto tempo quanto um cavalo normal. Sua coloração é sempre branca, embora hajam rumores que os deuses malignos tenham criado uma versão idêntica desta criatura (porém com oos pelos negros e avermelhados) para servirem aos seus cavaleiros.

Pégasus (Imortal)

[Besta Mágica]
PVs/Tamanho: 42/Grande
FR 5, CON 4, DEX -2, AGI 1,
INT 2, WILL 3, PER 5, CAR 3
Movimentação: 12 casas (solo), 24 casas (vôo).
Ataques: Coice x1 (Ótimo [+3]) dano 2d6+4
Defesa/Iniciativa: 8 / +3.
Ambiente: Montanhas
Organização: único.
Especial. *Enxergar no Escuro [18 casas], Sentir [Bem, Mal, 20 casas], Bônus contra Magia [WILL, +4], Montaria, Imortal.*

Nascido do corpo da Medusa, este nobre cavalo voador pertenceu a Perseus e, mais tarde, a Belerofonte.

Peixe Leão

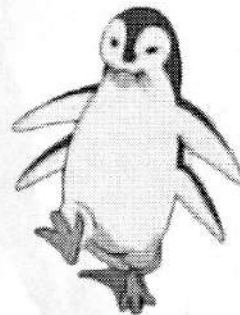
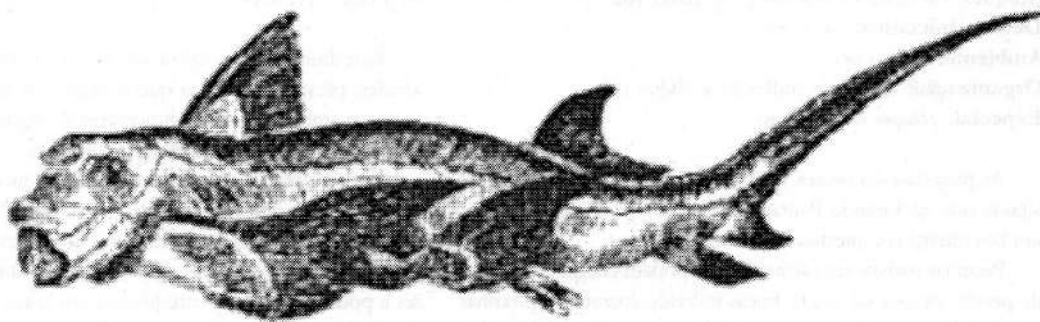
[Animal]
PVs/Tamanho: 75/Enorme
FR 6, CON 5, DEX -3, AGI 2,
INT (A), WILL 1, PER 2, CAR 0
Movimentação: 10 casas (natação).
Ataques: Pancada x1 (Bom [+2]) dano 1d6+6
Defesa/Iniciativa: 9 / +2
Ambiente: Mares (águas quentes)
Organização: solitário.
Especial: *Sonar [24 casas], Espinhos [8 casas, 1d3+veneno, x1, 6], Veneno [2d6/1d6, dif. 9], Sangue Venenoso [1d3/0], Engolir [Médio], Pele Resistente [IP 2].*

Um exemplar raro encontrado apenas em águas quentes. Apesar das cores lindíssimas, é uma espécie mortal de peixe, cujos espinhos apresentam um veneno capaz de apralizar suas presas. Os Peixes-leão atraem diversas espécies de peixes pequenos, imunes a seus venenos, que o utilizam como proteção, atraindo predadores para que o Peixe-Leão possa se alimentar destes. Quando fica imóvel (ele faz isto para atrair suas vítimas), pode ser confundido facilmente com um imenso coral de recifes.

Peixe-Demônio

[Animal]
PVs/Tamanho: 80/Enorme
FR 7, CON 4, DEX -3, AGI 2,
INT (A), WILL 1, PER 1, CAR 0
Movimentação: 12 casas (natação).
Ataques: Pancada x1 (Bom [+2]) dano 1d6+7 ou Mordida (Ótimo [+3]) dano 2d6.
Defesa/Iniciativa: 9 / +1
Ambiente: Mares (águas quentes)
Organização: solitário.
Especial: *Sonar [18 casas], Engolir [Pequeno], Pele Resistente [IP 1].*

Peixes-demônios são encontrados nas costas do Império de Jade. dizem que sua carne possui um gosto muito semelhante ao da carne de atum, porém mais saboroso, sendo muito apreciado como iguaria.cara.

Penguim de Arashi

[Ave]
PVs/Tamanho: 5/Pequeno
FR -2, CON 0, DEX -2, AGI 2,
INT (A), WILL 2, PER 1, CAR 1
Movimentação: 4 casas (solo), 6 casas (natação).
Ataques: Bicada x1 (Fraco [0]) dano 1d2.
Defesa/Iniciativa: 9 / +1
Ambiente: Mares (águas geladas)
Organização: solitário, casal ou Bando (2d6+6).
Especial: *Resistência [Frio, IP 4].*

Estes penguins existem apenas em alguns poucos bolsões gelados no Sul de Arcádia. São exímios nadadores e boa companhia para os aventureiros que procuram pela cidade perdida de Thule, lar dos Elfos do Sul.

Pesadelo

[Besta Mágica]
PVs/Tamanho: 32/Grande
FR 3, CON 4, DEX -2, AGI 1,
INT 0, WILL 3, PER 5, CAR 3
Movimentação: 12 casas (solo), 18 casas (vôo).
Ataques: Casco x1 (Ótimo [+3]) dano 3d3+1d6 (fogo)
Defesa/Iniciativa: 8 / +3.
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário.
Especial. *Enxergar no Escuro [18 casas], , Bafo x3 [Fumaça, 3 casas, 1d6, dif. 9], Corpo Etéreo x3 ao dia [1d6], Cascos Flamejantes.*

Natural das planícies demoníacas de Halzazee, o pesadelo é um corcel negro com patas flamejantes e cascos de metal afiado, que respira enxofre e fumaça e serve de montaria para os lordes mortos-vivos e comandantes de seus exércitos.

Piranha

[Peixe]
PVs/Tamanho: 2 / Diminuto
FR -3, CON -3, DEX -3, AGI 4,
INT (A), WILL 0, PER 3, CAR 0
Movimentação: 8 casas (natação).
Ataques: Mordida x1 (Ótimo [+3]) dano 1d2
Defesa/Iniciativa: 11 / +3.
Ambiente: Água doce
Organização: Cardume (6d6+20 a 10d6+100).
Especial. *Ataque em Cardume.*

As piranhas são peixes vorazes e sanguinários que infestam alguns rios no Grande Pântano, em Hi-Brazil. Podem devorar um boi inteiro em questão de minutos.

Piranhas nadam em cardumes que podem chegar a centenas de peixes. Apesar de serem fracas individualmente, as piranhas em cardumes fazem ataques mortais que podem chegar a 2d6 ataques para cada alvo por rodada.

Se o alvo possui qualquer parte do corpo exposta, não se beneficiará do IP. Por outro lado, criaturas cujo IP natural seja igual ou maior que 3 será imune aos ataques das piranhas.

Povo Lagarto

[Humanóide, Réptil]
PVs/Tamanho: 11/Médio
FR 1, CON 1, DEX 1, AGI 1,
INT 1, WILL 1, PER 1, CAR 0
Movimentação: 6 casas (solo), 6 casas (natação).
Ataques: Garra x1 (Bom [+2]) dano 1d3+1
Defesa/Iniciativa: 8 / +1.
Ambiente: Pântanos
Organização: Gangue (1d3+3), Bando (1d6+6 + líder), Grupo (3d6+20 + 2d3 Soldados + líder).
Especial. *Prender a Respiração [5min]*

Povo Lagarto (Guerreiro)

[Humanóide, Réptil]
PVs/Tamanho: 21/Médio
FR 2, CON 1, DEX 1, AGI 2,
INT 1, WILL 2, PER 1, CAR 0
Movimentação: 6 casas (solo), 6 casas (natação).
Ataques: Garra x1 (Ótimo [+3]) dano 1d3+2 ou arco-e-flecha (18 casas) (Bom [+2]) dano 1d3+2
Defesa/Iniciativa: 9 / +1.
Ambiente: Pântanos
Organização: Patrulhas (2d3+3).
Especial. *Prender a Respiração [10 min]*

Povo Lagarto (Líder)

[Humanóide, Réptil]
PVs/Tamanho: 31/Médio
FR 2, CON 2, DEX 1, AGI 3,
INT 2, WILL 2, PER 1, CAR 2
Movimentação: 6 casas (solo), 6 casas (natação).
Ataques: Lança x1 (Incrível [+4]) dano 1d6+2
Defesa/Iniciativa: 10 / +2.
Organização: solitário.
Especial. *Liderança [Povo-Lagarto, +WILL, max. +1], Prender a Respiração [10 min].*

Este humanóide lembra um lagarto primitivo, com garras afiadas, presas e um rabo que o auxilia na natação. Utiliza de armas e equipamentos rudimentares e organiza-se em grupos que atacam suas presas nos pântanos.

Embora possam se alimentar de qualquer tipo de comida, possuem preferência por carne, sendo que costumam devorar inimigos capturados em banquetes ritualísticos envolvendo os guerreiros da tribo. fazem contatos com outras tribos inteligentes e podem eventualmente possuir um comércio rudimentar.

Utilizam-se de garras em combate, mas não é incomum armarem-se com arcos-e-flechas, espadas ou lanças de metal, capturadas de guerreiros de outras tribos.

O povo Lagarto varia de 1,50 a 1,90m de altura e pesa entre 70 e 100kg. Suas caudas podem chegar a até 1m de comprimento.

Povo Serpente

[Povo Serpente]
PVs/Tamanho: 20/Grande
FR 2, CON 1, DEX 1, AGI 3,
INT 1, WILL 1, PER 1, CAR 0
Movimentação: 6 casas (solo e natação).
Ataques: Garra x1 (Bom [+2]) dano 1d3+2 ou Mordida x1 (Ótimo [+3]) dano 1d3+veneno
Defesa/Iniciativa: 10 / +1.
Ambiente: Pântanos ou Florestas
Organização: Solitário, Gangue (1d3+3), Bando (1d6+6 + líder), Grupo (3d6+20 + líder).
Especial. *Forma Racial [Humano], Veneno [2d6/1d6, dif. 9], Constrição [1d3+1], Agarrar e Morder.*

Uma das raças mais traiçoeiras do Multiverso, habitantes das fronteiras entre Halzazee e os Reinos dos grandes Pântanos, o Povo Serpente luta pela aniquilação total dos elfos e seres faéricos de Arcádia. Um homem serpente pode chegar a até 3m de comprimento e pesar 300kg. Suas escamas variam do verde escuro ao negro e seus olhos do amarelado ao vermelho sangue. O Povo Serpente possui a capacidade de se transformar em seres humanos por um curto período de tempo (cerca de 3 a 4 horas). Esta transformação é considerada uma magia divina com Graduação +8.

Pseudodragão

[Dragão]
PVs/Tamanho: 20/Miúdo
FR 0, CON -1, DEX -1, AGI 3,
INT 1, WILL 2, PER 2, CAR 0
Movimentação: 3 casas (solo), 12 casas (vôo).
Ataques: Ferrão x1 (Ótimo [+3]) dano 1d3+veneno ou Mordida x1 (Ótimo [+3]) dano 1d3.
Defesa/Iniciativa: 10 / +2.
Ambiente: Qualquer.
Organização: Solitário.
Especial. *Bafo 3x ao dia [cone 6x3 casas, 3d6, dif. 10], Veneno [2d6/1d6, dif. 9], Pele Resistente [IP 1]*

Pseudodragões são dragões menores, com cerca de 30cm e pesam não mais do que 5kg. Apesar de serem muito semelhantes aos 6 dragões originais, não possuem nem de perto a mesma ferocidade ou agressividade. Pseudodragões são sempre bondosos e atuam como conselheiros ou familiares de magos poderosos.

Pseudodragões possuem um ferrão venenoso em suas caudas e podem atacar com um bafo semelhante ao do dragão de mesma cor (azuis possuem bafo elétrico, vermelho bafo de fogo, branco bafo de gelo e assim por diante...).

Psycoplus

[Psycoplus]
PVs/Tamanho: 30/Médio
FR 1, CON 1, DEX 1, AGI 2,
INT 5, WILL 5, PER 5, CAR 0
Movimentação: 6 casas (solo).
Ataques: Tentáculos x1 (Bom [+2]) dano 1d3+2 ou Arma (Bom [+2]) dano por arma.
Defesa/Iniciativa: 9 / +3
Ambiente: Subterrâneo.
Organização: Solitário, Par, Inquisição (1d3+3).
Especial. *Controle Psíquico 5x ao dia [8 casas, 5, dif. 9], Concussão Psíquica 5x ao dia [12 casas, 1d3+3 rodadas, dif. 9], Resistência a Dano Mágico [1d6], Elo Telepático [3], Psiquismo, Agarrar e Morder.*

Os Psychoplus são uma raça de seres demoníacos que vivem nos subterrânios. Ligados a entidades cthonianas, alimentam-se de pensamentos e emoções de seus inimigos, bem como de seus cérebros. São conhecidos e temidos por todas as criaturas das trevas que vivem na região onde escolhem fazer sua casamata e normalmente os Psycoplus os utilizam como servos e escravos.

Além de diversos poderes psíquicos, o Psycoplus ainda é capaz de projetar rajadas de controle psíquico e atordoantes.

Tabela de Psiônicos

(Rolar 2d6 para cada Psycoplus do grupo)

2d6	1º	2º	3º	4º	5º
2-3	2	2	-	-	-
4	2	2	1	-	-
5	3	2	1	-	-
6	3	2	2	-	-
7	3	3	2	-	-
8	4	3	2	1	-
9	4	4	2	1	-
10	4	4	3	2	-
11-12	5	4	3	2	1

Puma

[Animal]
PVs/Tamanho: 20/Médio
FR 1, CON 1, DEX -2, AGI 2,
INT (A), WILL 0, PER 4, CAR 0
Movimentação: 8 casas (solo).
Ataques: Mordida x1 (Ótimo [+3]) dano 2d3+1
Defesa/Iniciativa: 9 / +3
Ambiente: Savanas da Afrika
Organização: Solitário, Casal ou Manada (1d3+2)
Especial: *Salto [+3], Faro [+3]*

Q

Quimera

[Besta Mágica]
PVs/Tamanho: 56/Grande
FR 4, CON 5, DEX -3, AGI 2,
INT (A), WILL 3, PER 3, CAR 1
Movimentação: 6 casas (solo), 12 casas (vôo).
Ataques: Mordida x2 (Ótimo [+3]) dano 2d3+1, Chifre (Bom [+2]) dano 1d3+4 e Garras x1 (Ótimo [+3]) dano 1d6+4.
Defesa/Iniciativa: 9 / +2.
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário
Especial. *Enxergar no Escuro [18 casas], Faro [+5], Bônus contra Magia [WILL, +2], Bafo de Dragão [cone de 6x12 casas, dif. 10], Pele Resistente [IP 3].*

Quimeras são criaturas mitológicas formadas por um bode, um dragão e um leão, que habitam a Velha Arcádia. Possui asas de dragão mas voa de maneira muito desajeitada. Em solo, porém, é um predador terrível, capaz de destroçar seus oponentes com suas garras, mordidas e chifres.

As Quimeras são consideradas prole da Quimera original, nascidas a partir de ovos gigantes que a quimera Imortal abandona em vulcões, pântanos ou outras regiões inóspitas. São resultado do cruzamento da Quimera com dragões cromáticos.

Cabeça de Dragão

Role 2d6 duas vezes, uma para o tipo e outra para o dano

2d6	Cor	Dano
2-4	Negra (Ácido)	2d6
5-6	Azul (Relâmpagos)	2d6+3
7	Verde (Gás)	3d6
8-9	Vermelha (Fogo)	3d6+3
10-12	Branca (Frio)	4d6

Quimera (Imortal)

[Besta Mágica]
PVs/Tamanho: 86/Enorme
FR 6, CON 6, DEX -3, AGI 3,
INT (A), WILL 3, PER 3, CAR 1
Movimentação: 8 casas (solo), 18 casas (vôo).
Ataques: Mordida x2 (Superior [+5]) dano 2d3+4, Chifre (Incrível [+4]) dano 2d3+6 e Garras x1 (Incrível [+4]) dano 1d6+6.
Defesa/Iniciativa: 10 / +3.
Ambiente: Qualquer
Organização: Único.
Especial. *Enxergar no Escuro [18 casas], Faro [+5], Bônus contra Magia [WILL, +3], Bafo x1 a cada 3 rodadas [Fogo, cone de 6x12 casas, 3d6+6, dif. 10], Pele Resistente [IP 4], Imortal.*

A Quimera é uma das filhas de Typhon e Equidna, irmã de Cérberus e da Hidra de Lerna. Sua presença é sempre precedida por terremotos, vulcões ou tempestades.

A Quimera reside na Lícia, mas ocasionalmente pode voar para outras localidades na Velha Arcádia. Muitas vezes, passa longos períodos isolada dentro de vulcões ou embaixo da Terra, nos reinos de seus pais.

R

Rakshasa (Guerreiro)

[Humanóide, Felino]
PVs/Tamanho: 32/Médio.
FR 4, CON 3, DEX 2, AGI 2,
INT 1, WILL 1, PER 2, CAR 3
Movimentação: 8 casas (solo).
Ataques: Garras x1 (Incrível [+4]) dano 2d3+4.
Defesa/Iniciativa: 9 / +2.
Ambiente: florestas.
Organização: grupos de 1d6+2 indivíduos.
Especial. *Sentir [Pensamentos, 12 casas]*

Rakshasas são monstros considerados parentes distantes dos malkar. Alguns consideram que eles são um galho com origem comum aos tigra na árvore evolutiva, embora a maioria dos estudiosos das espécies concorde que, em algum ponto de seu desenvolvimentos, os rakshasas tiveram contato com as magias demoníacas do Plano de Halazazee e foram pervertidos pelas forças das trevas.

Vivem nas regiões tropicais da Índia, escondidos nas selvas localizadas na parte oeste dos Reinos de Jade, vivendo em pequenos grupos com poucas dezenas de indivíduos, em acampamentos construídos próximos das ruínas de pedra das antigas civilizações lemurianas, de onde estudam e pesquisam para conseguirem suas magias e Rituais, além de ocasionalmente encontrarem objetos mágicos de grande poder.

Rakshasa (Sacerdotisa)

[Humanóide, Felino]
PVs/Tamanho: 28/Médio.
FR 2, CON 2, DEX 2, AGI 2,
INT 4, WILL 5, PER 3, CAR 3
Movimentação: 8 casas (solo).
Ataques: Cajado x1 (Bom [+2]) dano 1d3+2.
Defesa/Iniciativa: 9 / +2.
Ambiente: Florestas.
Organização: Solitária.
Especial. *Sentir [Pensamentos, 12 casas], Forma Racial [Humana], Rituais [Divino, 4 do 1º círculo, 4 do 2º círculo, 3 do 3º círculo, 2 do 4º Círculo e 1 do 5º Círculo].*

As sacerdotisas veneram os deuses negros de Halzazee, que em troca lhe fornecem grandes poderes mágicos. Atuam como oráculos e como conselheiras das vilas.

São extremamente sedutoras e perversas, usando de suas magias e sua beleza para infiltrarem-se nas comunidades humanas e conseguirem o que precisam.

Rakshasa (Mago)

[Humanóide, Felino]
PVs/Tamanho: 32/Médio.
FR 2, CON 3, DEX 2, AGI 2,
INT 4, WILL 5, PER 3, CAR 3
Movimentação: 8 casas (solo).
Ataques: Garras x1 (Bom[+2]) dano 2d3+2.
Defesa/Iniciativa: 9 / +2.
Ambiente: florestas.
Organização: solitária.
Especial. *Sentir [Pensamentos, 12 casas], Forma Racial [Humano], Rituais [Arkano, 4 do 1º círculo, 4 do 2º círculo, 3 do 3º círculo, 2 do 4º Círculo e 1 do 5º Círculo].*

Considerados um perigoso oponente para qualquer grupo de aventureiros, pois combinam a ferocidade dos guerreiros com as magias e rituais lemurianos. Os magos atuam como líderes das comunidades Rakshasas.

Rato

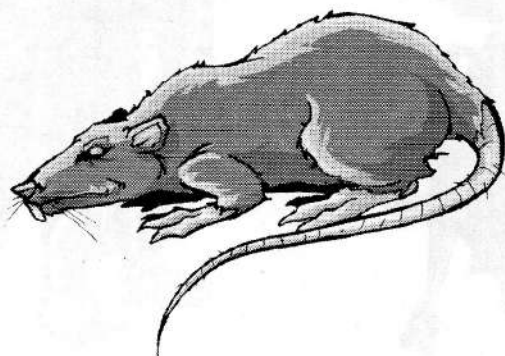
[Rato]
PVs/Tamanho: 1/Miúdo
FR -3, CON -3, DEX -1, AGI 2,
INT (A), WILL 0, PER 4, CAR 0
Movimentação: 3 casas (solo), 3 casas (natação), 3 casas (escalar).
Ataques: Mordida x1 (Fraco [0]) dano 1+doença.
Defesa/Iniciativa: 9 / +3.
Ambiente: Qualquer.
Organização: praga (6d6+50)
Especial. *Enxergar no Escuro [12 casas], Doença [várias], Ataque em Enxame, Evasão.*

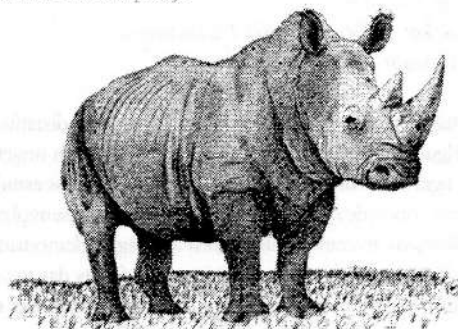
Ratos infestam todas as cidades, esgotos e galerias subterrâneas do Multiverso. Sozinhos são covardes que fogem ao menor sinal de perigo, mas em grupos grandes podem formar uma praga capaz de causar grandes estragos em um grupo de investigadores que estejam em seu território.

Rato Gigante

[Animal]
PVs/Tamanho: 3/Pequeno
FR 0, CON 0, DEX -1, AGI 2,
INT (A), WILL 0, PER 4, CAR 0
Movimentação: 5 casas (solo), 5 casas (natação), 5 casas (escalar).
Ataques: Mordida x1 (Normal [+1]) dano 1d3+doença.
Defesa/Iniciativa: 9 / +2.
Ambiente: Qualquer.
Organização: Solitário, Praga (2d6 + 6d6+20 ratos)
Especial. *Enxergar no Escuro [12 casas], Doença [várias]*

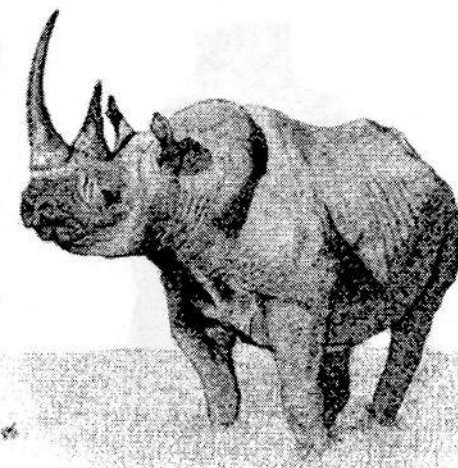
Rato Monstro

[Animal]
PVs/Tamanho: 33/Grande
FR 2, CON 2, DEX -1, AGI 2,
INT (A), WILL 2, PER 3, CAR 0
Movimentação: 8 casas (solo), 8 casas (natação), 8 casas (escalar).
Ataques: Mordida x1 (Bom [+2]) dano 2d3+doença.
Defesa/Iniciativa: 9 / +2.
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário.
Especial. *Enxergar no Escuro [12 casas], Doença [várias]*

Rinoceronte Branco

[Animal]
PVs/Tamanho: 40/Grande
FR 7, CON 5, DEX -3, AGI 2,
INT (A), WILL 0, PER 3, CAR 0
Movimentação: 8 casas (solo), 4 (natação).
Ataques: Chifre x1 (Ótimo [+3]) dano 2d3+7.
Defesa/Iniciativa: 9/+2
Ambiente: Savanas da Afrika.
Organização: Solitário, Casal ou manada (2d6+1).
Especial. *Carga [+5], Atropelar [2d6], Pele Resistente [IP 3], Estouro de Manada [1d6].*

Um verdadeiro tanque de guerras sobre quatro patas, que habita as savanas da Afrika Central.

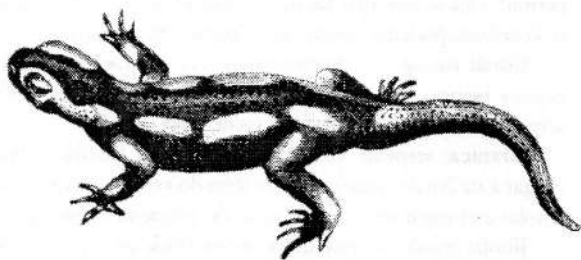
Rinoceronte Negro

[Animal]
PVs/Tamanho: 50/Grande
FR 8, CON 6, DEX -3, AGI 2,
INT (A), WILL 1, PER 3, CAR 0
Movimentação: 8 casas (solo), 4 (natação).
Ataques: Chifre x1 (Incrível [+4]) dano 2d3+8.
Defesa/Iniciativa: 9/+2.
Ambiente: Reinos de Jade
Organização: Solitário, Casal.
Especial. *Carga [+6], Atropelar [2d6], Pele Resistente [IP 4].*

S

Salamandra

[Anfíbio]
PVs/Tamanho: 4/Miúdo
FR -2, CON -2, DEX -1, AGI 2,
INT (A), WILL 0, PER 3, CAR 0
Movimentação: 4 casas (solo), 4 (escalar).
Ataques: Mordida x1 (Fraco [0]) dano 1
Defesa/Iniciativa: 9/+2.
Ambiente: desertos.
Organização: Solitário.
Especial. *Nenhum.*

Salamandras são pequenos lagartos que às vezes são adotados como familiares por Magos que vivem no deserto, em especial nos Reinos das 1.001 Noites.

No Multiverso, existem salamandras de praticamente todos os tipos e cores, em alguns bolsões mais afastados, até multicoloridas ou cujas escamas mudam de cor conforme o lagarto se movimenta.

Salamandra de Fogo

[Elemental, Fogo]
PVs/Tamanho: 14/Pequeno
FR 0, CON 0, DEX -2, AGI 3,
INT 0, WILL 1, PER 3, CAR 1
Movimentação: 4 casas (solo).
Ataques: Mordida x1 (Fraco [0]) dano 1d3 + 1d6 (fogo)
Defesa/Iniciativa: 10/+3.
Ambiente: Plano Elemental do Fogo
Organização: Solitário.
Especial. *Irradiar Calor [1 casa, 1d3], Bafo 1x a cada 3 rodadas [Fogo, 3 casas, 1d6, dif. 10], Imunidade [Fogo], Vulnerabilidade ao Frio [1d3].*

Estas criaturas do Plano Elemental do Fogo ocasionalmente conseguem ser conjuradas para o Multiverso através de fogueiras e resquícios mágicos. Uma salamandra é uma criatura feita em parte de matéria e em parte de fogo. Por onde passa, pode deixar um rastro de queimado ou colocar fogo em materiais inflamáveis. ela se alimenta de energia mágica, por isso, a menso que consiga encontrar uma fonte de energia, consegue ficar apenas alguns momentos em arcádia antes de retornar ao Plano Elemental. geralmente aparece apenas durante alguns rituais ou festividades que envolvam muita energia e fogueiras.

Sapo Venenoso

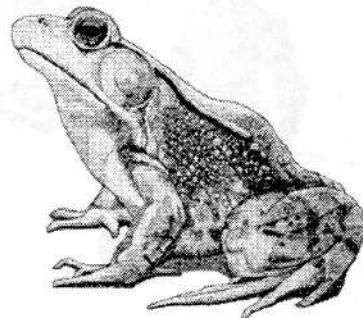
[Anfíbio]
PVs/Tamanho: 2/Diminuto
FR -3, CON -2, DEX -2, AGI 4,
INT (A), WILL 0, PER 3, CAR 0
Movimentação: 2 casas (salto).
Ataques: Mordida x1 (Fraco [0]) dano 1+veneno
Defesa/Iniciativa: 11/+3.
Ambiente: Pântanos.
Organização: Solitário, Casal ou grupos (2d3+6).
Especial. *Muco [1d3], Veneno [2d6+6 / 1d6, dif. 11].*

Uma das criaturas mais venenosas de todo o Multiverso, o sapo colorido possui tanto veneno em suas veias que o mero toque em sua pele causa uma sensação de tontura e náuseas. O veneno do sapo é de ação lenta. Calcule o dano total do veneno e diminua 1 Ponto de vida por rodada até todo o dano ser aplicado.

Sapo Verde

[Anfíbio]
PVs/Tamanho: 32/Grande
FR 3, CON 2, DEX -1, AGI 1,
INT (A), WILL 0, PER 1, CAR 0
Movimentação: 8 casas (salto).
Ataques: Mordida x1 (Normal [+1]) dano 2d3+1
Defesa/Iniciativa: 8/+1.
Ambiente: Pântanos
Organização: Solitário, Casal ou Grupo (1d6+2).
Especial. *Engolir [Pequeno], Língua Pegajosa [2 casas], Montaria.*

Uma montaria exótica utilizada por alguns gnomos e outros habitantes da floresta que vivem em Arcádia. Também são muito utilizadas por Bullywugs como meio de locomoção.

Um sapo verde pode chegar a medir 2m de comprimento e a pesar até 400kg.

Sátiro

[Humanóide]
PVs/Tamanho: 12/Médio
FR 1, CON 1, DEX 0, AGI 1,
INT 2, WILL 1, PER 1, CAR 1
Movimentação: 6 casas (solo).
Ataques: Espada x1 (Bom [+2]) dano 1d6+1 ou Arco x1 (12 casas) (Bom [+2]) dano 1d3+1
Defesa/Iniciativa: 8/+1.
Ambiente: Velha Arcádia, Neokosmos
Organização: solitário, casal, bando (1d3+3) ou tropa (2d6+3).
Especial. *Coice [Bom (+2), 2d6].*

Os Sátiros são os principais habitantes dos bosques encantados da Velha Arcádia. Devotos de Pan e das ordens Dionísias, os sátiros procuram vivem em harmonia com a floresta, em festas e celebrações. Não existem sátiros fêmeas, suas companheiras são as ninfas árcades.

Sereia

[Humanóide, Tritão]
PVs/Tamanho: 7/Médio.
FR 0, CON 1, DEX 0, AGI 2,
INT 1, WILL 1, PER 2, CAR 4
Movimentação: 4 casas (solo) ou 12 casas (natação).
Ataques: Garras x1 (Fraco [0]) dano 1d3
Defesa/Iniciativa: 9/+2.
Ambiente: Mares da Velha Arcádia
Organização: solitário, grupo (1d3+3) ou coral (2d6+3).
Especial. *Dom da Respiração [toque], Perícia Música [+3]*

Sereias são as habitantes do mar, nascidas da união de Poseidon com as ninfas da água. Vivem em castelos no fundo do oceano e ocasionalmente visitam o mundo da superfície, por curiosidade.

Todas as sereias são muito belas e, de acordo com alguns mitos, elas se apaixonam facilmente pelos humanos e gostam de atrair marinheiros para o fundo do mar com suas belas canções. Os homens da raça são chamados Seriens, e muitas vezes são confundidos com os Tritões. Possuem também a pele levemente azulada, mas o dorso de peixe.

Serpente

[Serpente]
PVs/Tamanho: ver tabela
Atributos Físicos: ver tabela
INT (A), WILL 1, PER 2, CAR 0
Movimentação: ver tabela
Ataques: Mordida (ver tabela)
Defesa/Iniciativa: ver tabela
Ambiente: Qualquer
Organização: solitário, casal, ninhada (1d3+3),
Especial. *Veneno [ver tabela, dif. 11], Constrição [ver tabela], Enxergar no Escuro [12 casas], Engolir [2 categorias de tamanho menor].*

Anaconda: uma das maiores serpentes do Multiverso. Na Terra pode chegar a até 10m mas em Arcádia, Anacondas podem chegar a até 25m de comprimento. Seu nome vem de um dialeto Tamil *anaikondra* que significa "matadora de elefantes".

Cascavel: serpente venenosa com cerca de 1m a 1,5m de comprimento. Sua maior característica é o chocalho que possui em sua extremidade, cujo som anuncia sua presença.

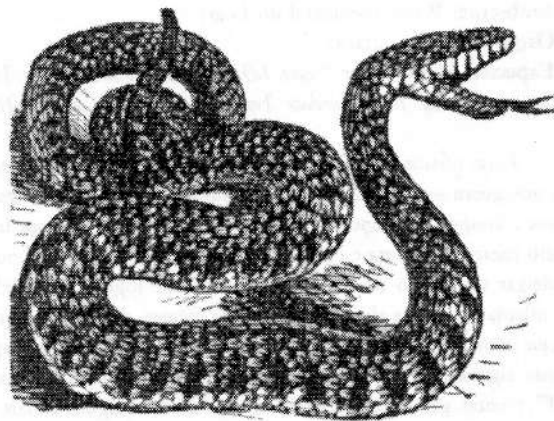
Cobra d´água: serpente fina e muito ágil, capaz de se deslocar muito rapidamente na água. A cobra d´água é uma das serpentes mais venenosas do Multiverso.

Cobra Verde: vive nas florestas tropicais e sua coloração permite a ela se camuflar facilmente nas árvores. é extremamente venenosa, podendo matar um humano em minutos.

Coral: sua maior característica é sua coloração vermelha, negra e branca. A disposição das camadas coloridas indica se a serpente é uma coral verdadeira (venenosa) ou falsa.

Jararaca: serpente venenosa que vive em Hi-Brazil. Pode chegar a até 2m de comprimento e além do veneno, é capaz de se enrolar e esmagar criaturas de tamanho pequeno ou menor.

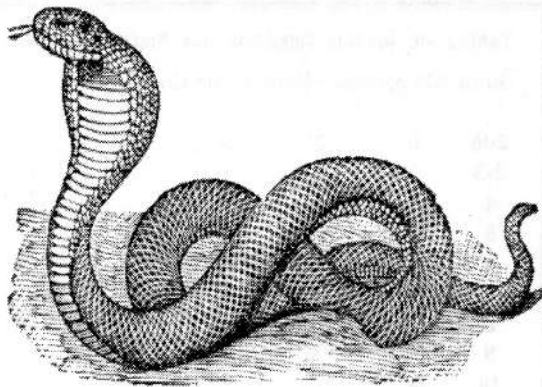
Jibóia: grande serpente de Hi-Brazil. Perde em tamanho apenas para a sucuri. A Jibóia pode chegar até 10m de comprimento.

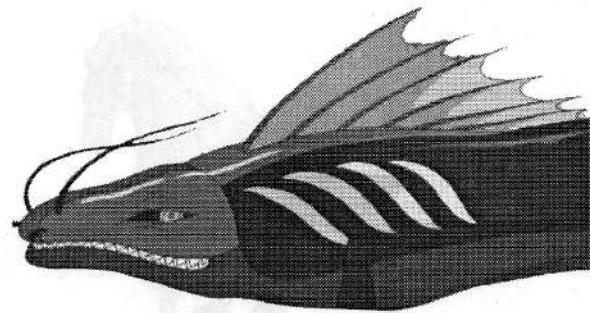
King-Cobra: a maior das serpentes venenosas, podendo chegar a até 6m de comprimento. Vive nas florestas da India e Thai e possui uma espécie de "capuz" de pele característico. Uma king-cobra pode erguer seu corpo até ficar da altura aproximada de um ser humano.

Mamba Negra: a maior serpente venenosa da Afrika, podendo chegar a até 2m de comprimento. Sua coloração escura a torna muito difícil de ser avistada durante a noite, aumentando ainda mais sua periculosidade.

Naja: a serpente mais venenosa do Egito. Sua principal característica é o capuz de pele que se abre quando está irritada, formando sua aparência característica. A Naja é venerada em muitas tribos como símbolo de poder.

Python: uma serpente da subfamília das Boas, que pode chegar a até 6m de comprimento. A Python vive em florestas e sua coloração imita as árvores ao seu redor.

Víbora: serpentes venenosas noturnas, que variam de 1m a 3m de comprimento e podem ser encontradas em diversas colorações, dependendo do clima e região onde vivem.

Sucuri: a maior serpente de Hi-Brazil, podendo chegar a até 10m de comprimento. Apesar de não ser venenosa, pode esmagar facilmente todos os ossos do corpo de um ser humano com sua força brutal.

Serpente Marinha

[Besta Mágica]
PVs/Tamanho: 62/Imenso
FR 6, CON 6, DEX -3, AGI 2,
INT (A), WILL 3, PER 3, CAR 0
Movimentação: 18 casas (natação).
Ataques: Mordida x1 (Ótimo [+3]) dano 2d6
Defesa/Iniciativa: 9/+2.
Ambiente: Mares do Multiverso
Organização: solitário ou casal.
Especial. *Engolir [Médio], Pele Resistente [IP 4], Constrição [2d6].*

Serpentes marinhas são criaturas gigantescas que vivem nos mares e se alimentam de peixes de tamanho pequeno e médio. ocasionalmente, são atraídas por nadadores ou barcos de pesca e os atacam sem piedade.

Normalmente suas escamas possuem uma coloração azulada ou esverdeada, dependendo do tipo de águas em que vivem, mas já foram avistadas serpentes marinhas coloridas.

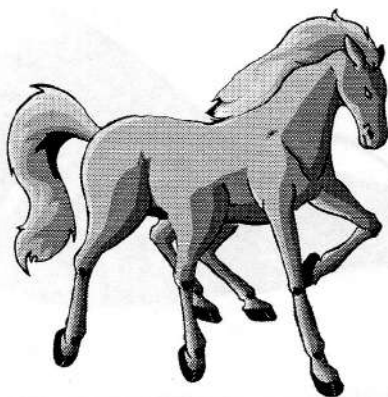
Serpentes

Tipo	Tamanho	PVs	Mov.	Atributos Físicos	At.	Picada	Veneno	IP	Constrição
Anaconda	Enorme	30-50	4/6	6/3/-3/2	+1	1d3+3	-	1	2d3
Cascavel	Pequeno	4-6	6/6	1/1/-3/2	+3	1d3	2d6/0	-	-
Cobra d´água	Miúdo	3-4	4/10	0/0/-3/4	+3	1d2	3d6/0	-	-
Cobra verde	Miúdo	3-4	6/6	0/0/-3/3	+4	1d2	2d6/0	-	-
Coral	Miúdo	2-3	4/4	0/0/-3/4	+3	1d2	2d6/0	-	-
Coral Falsa	Miúdo	2-3	4/4	0/0/-3/4	+2	1d2	-	-	-
Jararaca	Pequeno	4-5	6/6	1/1/-3/3	+2	1d3	2d6/0	-	1d2
Jibóia	Grande	20-30	4/6	4/3/-3/2	+2	1d3	-	-	1d3
King-Cobra	Pequeno	10-12	6/6	1/1/-3/4	+5	1d3	3d6/0	-	-
Mamba Negra	Miúdo	2-4	8/8	0/0/-3/3	+5	1d2	3d6/0	-	-
Naja	Miúdo	4-5	4/4	0/0/-3/4	+5	1d3	3d6+3/0	-	-
Python	Grande	10-16	4/4	5/2/-3/2	+2	1d3+3	-	-	2d3
Sucuri	Grande	25-35	4/6	5/4/-3/2	+2	1d3+2	-	1	1d3+2
Víbora	Miúdo	2-3	6/6	-1/-1/-3/4	+4	1d2	2d6+3/0	-	-

*Solo/Natação

Amphisbaena: Para serpentes de duas cabeças de um tipo específico, basta fazer o Ataque x2 (uma Picada para cada cabeça) e acrescente 20% dos PVs (arredondado para cima). Todos os outros valores permanecem os mesmos.

Shadowfast

[Besta Mágica]
PVs/Tamanho: 19-30/Grande
FR 4, CON 3, DEX -2, AGI 2,
INT (A), WILL 3, PER 2, CAR 0
Movimentação: 16 casas (solo)
Ataques: Coice x1 (Bom [+2]) dano 2d6, Ataque com as patas dianteiras x2 (Bom [+2]) dano 2d6+4
Defesa/Iniciativa: 9 / +2
Ambiente: Planícies Temperadas
Organização: Domesticado
Especial: *Faro [+4], Montaria.*

Raça especial de cavalos de 6 patas, que são criados pelas fadas e pelos seres das florestas em algumas regiões de Nova Arcádia. São excelentes montarias e grandes velocistas, podendo chegar a custar até 5.000gp.

Shadowfasts são normalmente dóceis, mas eventualmente podem ser treinados como cavalos de guerra, especialmente os maiores e mais pesados.

Siren Feiticeira

[Tritão]
PVs/Tamanho: 26/Médio
FR 3, CON 3, DEX 2, AGI 2,
INT 3, WILL 4, PER 3, CAR 0
Movimentação: 4 casas (solo), 12 casas (natação)
Ataques: Garras x1 (Bom [+2]) dano 1d3+3
Defesa/Iniciativa: 9 / +2
Ambiente: Mares da Velha Arcádia
Organização: Solitário, Coven (3, 5 ou 13)
Especial: *Sugestão, Grito Estridente [12 casas, dano 1d2+1 (dif. 11)], Respirar Debaixo D´água, Transformação Momentânea, Rituais [ver tabela].*

Estas sirens são grandes inimigas dos tritões e sereias. vivem afastadas, em recifes de corais, acompanhadas de serpentes marinhas e outras criaturas maléficas.

Tabela de Rituais Arkanos das Sirens (por dia)

(Rolar 2d6 para cada Feiticeira do Coven)

2d6	1º	2º	3º	4º	5º
2-3	2	2	-	-	-
4	2	2	1	-	-
5	3	2	1	-	-
6	3	2	2	-	-
7	3	3	2	-	-
8	4	3	2	1	-
9	4	4	2	1	-
10	4	4	3	2	-
11-12	5	4	3	2	1

Siren

[Tritão]
PVs/Tamanho: 20/Médio
FR 3, CON 3, DEX 2, AGI 2,
INT 1, WILL 3, PER 3, CAR 0
Movimentação: 4 casas (solo), 12 casas (natação)
Ataques: Garras x1 (Bom [+2]) dano 1d3+3
Defesa/Iniciativa: 9 / +2
Ambiente: Mares da Velha Arcádia.
Organização: Solitário, Coven (3, 5 ou 13)
Especial: *Sugestão, Grito Estridente [12 casas, dano 1d2+1], Respirar debaixo d´água, Transformação Momentânea.*

Sirens são sereias maléficas que atraem navegantes para os rochedos, afundando seus barcos ou fazendo com que eles se atirem ao mar e se afoguem.

Sirens costumam utilizar-se de sua capacidade de mudar de forma e sua voz encantadora para atrair os incautos para o fundo do mar, onde os dilaceram com suas garras. Seus gritos estridentes podem ser combinados em um único ataque (máximo 5d2+5).

Sombra

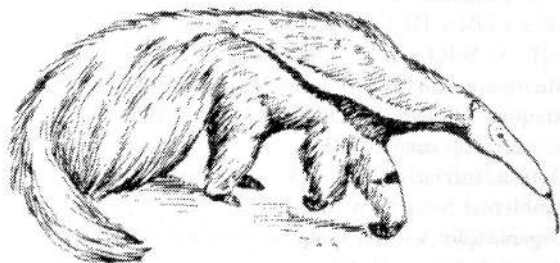
[Morto Vivo, Incorpóreo]
PVs/Tamanho: 19/Médio
FR (2), CON (1), DEX (2), AGI (1),
INT 1, WILL 2, PER 2, CAR 0
Movimentação: 6 casas (levitação)
Ataques: Toque x1 (Bom [+2]) dano 1d3 (Trevas) + dreno de FR
Defesa/Iniciativa: 8 / +1
Ambiente: Qualquer
Organização: solitário, gangue (1d3+2) ou turba (1d6+6)
Especial: *Imunidades de Morto-Vivo, Incorpóreo, Cria [1d6 rodadas], Dreno de FR [1d3 dias, dif. 9], Camuflagem [dif. 12], Vulnerabilidade [Luz, 1d3].*

Sombras são criaturas de trevas, formadas por espíritos amaldiçoados e maléficos. Eles se mesclam às sombras e são quase imperceptíveis até o momento de atacar.

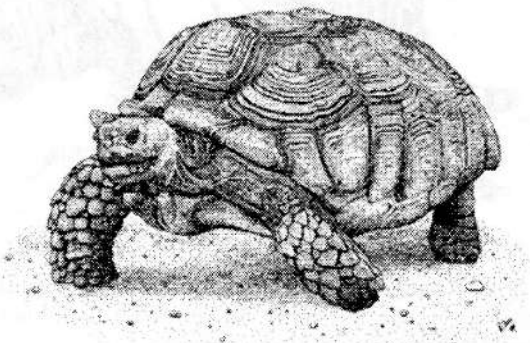
Drenam a essência de suas vítimas até que não reste nada, e o espírito se torna uma nova sombra, que se erguerá em 1d6 rodadas sob o comando da sombra que o criou.

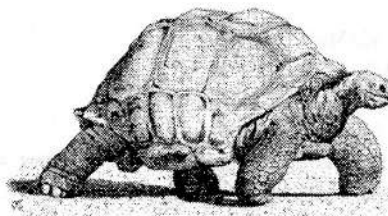
T

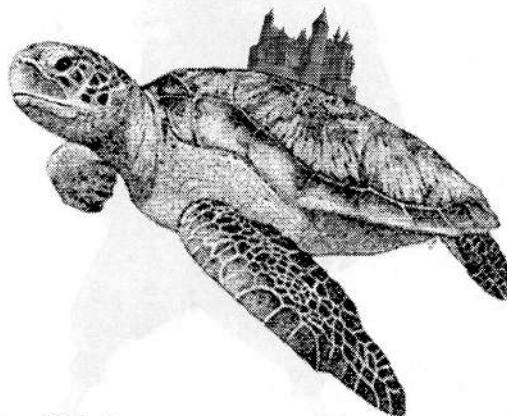
Tamanduá Gigante

[Animal]
PVs/Tamanho: 5/Médio
FR 1, CON 2, DEX -2, AGI 0,
INT (A), WILL 1, PER 2, CAR 1
Movimentação: 4 casas (solo)
Ataques: Língua x1 (Fraco [0]) dano 1d2
Defesa/Iniciativa: 7 / +1
Ambiente: Planícies Temperadas
Organização: Solitário, Casal, Grupo (1d3+2)
Especial: *Faro [+4], Língua Pegajosa [2 casas].*

O tamanduá Gigante é uma versão arcadiana do tamanduá que existe na Terra, mas que pode chegar a até 2m de comprimento em Arcádia. São dóceis e podem servir como familiares. alguns tamanduás são inteligentes e podem até mesmo falar.

Tartaruga

[Réptil]
PVs/Tamanho: 1-15/Miúdo a Médio
FR -3 a 1, CON -3 a 2, DEX -3, AGI -3,
INT (A), WILL 0, PER 1, CAR 1
Movimentação: 2 casas (solo)
Ataques: Mordida x1 (Fraco [0]) dano 1 a 1d2
Defesa/Iniciativa: 4 / -1
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário, Casal, Grupo (1d3+2)
Especial: *Carapaça [IP 2 a 3]*

Tartaruga Afrikana

[Réptil]
PVs/Tamanho: 35/Grande
FR -3 a 1, CON -3 a 2, DEX -3, AGI -2,
INT (A), WILL 2, PER 1, CAR 1
Movimentação: 2 casas (solo)
Ataques: Mordida (Normal [+1]) dano 1d6
Defesa/Iniciativa: 5 / +0
Ambiente: Afrika
Organização: Solitário, Casal.
Especial: *Carapaça [IP 4].*

Uma tartaruga gigante que vive nas costas da Afrika. Costuma ser usada para transporte de carga, pois consegue carregar até 1 tonelada em seu dorso.

Tartaruga Arcadiana

[Besta Mágica]

Não há estatísticas de jogo para esta criatura. A tartaruga arcadiana possui cerca de 350m de comprimento e peso de milhares de toneladas. Este titã levita seguindo as correntes de ar entre os bolsões, alimentando-se da energia telúrica de Arcádia que se encontra na atmosfera. A tartaruga voa a uma velocidade baixa, mas constante e nunca se teve registro, nos últimos 300 anos, dela ter descido ao chão.

Sobre seu dorso está uma fortaleza de pedra, erguida sobre a densa carapaça da tartaruga, lar de uma ordem de cavaleiros chamada *Soul Society* (Sociedade das Almas), comandada pelo regente Califar. Esta Ordem utiliza-se de grifos e de tecnologia de Maquinas de Combate a vapor voadoras.

Tengu

[Tengu]
PVs/Tamanho: 22/Médio.
FR 3, CON 3, DEX 2, AGI 3,
INT 1, WILL 2, PER 1, CAR 1
Movimentação: 6 (solo), 12 (vôo)
Ataques: Garra x1 (Incrível [+4]) dano 1d6+3 ou Bicada x1 (Boa [+2]) dano 1d3+1.
Defesa/Iniciativa: 10 / +2.
Ambiente: montanhas. do Reino de Jade.
Organização: grupos de 2d6+2 indivíduos.
Especial. *Rasante.*

Tengu (Mestre)

[Tengu]
PVs/Tamanho: 42/Médio.
FR 5, CON 3, DEX 3, AGI 5,
INT 3, WILL 2, PER 3, CAR 1
Movimentação: 6 (solo), 12 (vôo).
Ataques: Garra x1 (Heróico [+6]) dano 1d6+5 ou por arma (Heróico [+6]) dano por arma.
Defesa/Iniciativa: 12 / +4.
Ambiente: montanhas dos Reinos de Jade.
Organização: grupos de 1d2 indivíduos.
Especial. *Rasante, Convocar x1 [Tengu x2d6].*

Tengus são criaturas aladas que vivem nas montanhas dos Reinos do Sol Nascente. Parecidos com corvos humanóides, são muito assustadores e perigosos.

Durante a Guerra dos Reinos, muitos soldados tengu foram recrutados por alguns dojos como espiões e assassinos, aprendendo muitas técnicas de luta e espionagem com eles.

Posteriormente, estas técnicas acabaram se difundindo entre as comunidades tengu. Eles costumam atacar viajantes que se aventuram nas trilhas das montanhas, transformando caminhos mais curtos em armadilhas.

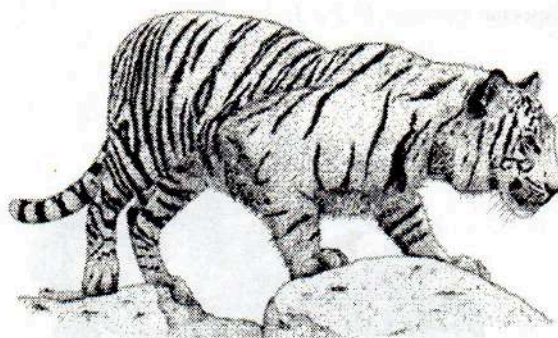
Texugo

[Animal]
PVs/Tamanho: 4/Miúdo
FR -2, CON -2, DEX -2, AGI 3,
INT (A), WILL 2, PER 5, CAR 0
Movimentação: 4 (solo)
Ataques: Mordida x1 (Bom [+2]) dano 1d2.
Defesa/Iniciativa: 10 / +4.
Ambiente: West.
Organização: Casal, Grupos (1d3+3).
Especial. *Enxergar no Escuro [12 casas].*

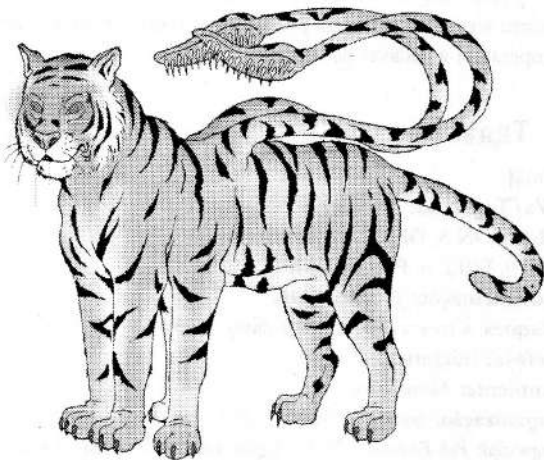
Tigre

[Animal]
PVs/Tamanho: 36/Grande
FR 5, CON 4, DEX -2, AGI 3,
INT (A), WILL 0, PER 4, CAR 0
Movimentação: 8 casas (solo).
Ataques: Mordida x1 (Ótimo [+3]) dano 1d6+3 e Garras x1 (Ótimo [+3]) dano 2d3+3
Defesa/Iniciativa: 10 / +3
Ambiente: Savanas da Afrika
Organização: Solitário, Casal ou Manada (1d3+2)
Especial: *Salto [+4], Faro [+4].*

Tigre Branco

[Animal]
PVs/Tamanho: 36/Grande
FR 4, CON 4, DEX -2, AGI 3,
INT (A), WILL 0, PER 4, CAR 0
Movimentação: 8 casas (solo).
Ataques: Mordida x1 (Ótimo [+3]) dano 2d6 e Garras x1 (Ótimo [+3]) dano 2d3+3
Defesa/Iniciativa: 9 / +3
Ambiente: Bolsões Gelados
Organização: Solitário, Casal ou Manada (1d3+2)
Especial: *Salto [+4], Faro [+4], Resistência [Frio, IP 5], Camuflagem [Neve, dif. 9].*

Estes tigres conseguem se movimentar silenciosamente nas planícies cobertas de neve de Arcádia. Podem ser encontrados em bolsões gelados e de clima extremamente frio.

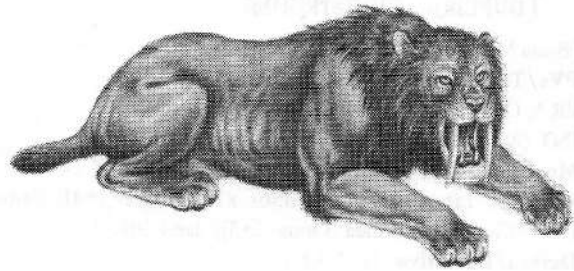
Tigre Deslocador

[Besta Mágica]
PVs/Tamanho: 36/Grande
FR 4, CON 3, DEX -2, AGI 2,
INT (A), WILL 0, PER 4, CAR 0
Movimentação: 8 casas (solo).
Ataques: Mordida x1 (Ótimo [+3]) dano 1d6+3 ou Tentáculos x2 (Ótimo [+3]) dano 1d6+2.
Defesa/Iniciativa: 9 / +3.
Ambiente: Halzazee
Organização: Solitário, Casal ou Matilha (1d3+3)
Especial. *Enxergar no Escuro [12 casas], Deslocamento [+4].*

O Tigre Deslocador é uma criatura de Halzazee que ocasionalmente consegue atravessar os bolsões e pode ser encontrada em Nova Arcádia. Parente da Pantera deslocadora e do Tigre, chegam a medir 2,5m de comprimento e pesar até 300kg, com dois tentáculos cujas extremidades terminam em espinhos afiados em suas costas.

O Tigre Deslocador também possui a habilidade de distorção óptica da Pantera, que torna difícil discernir a sua localização real. Qualquer ataque corporal ou a distância terá uma chance de 50% de errar, a menos que o ataque seja baseado em outro sentido que não seja a visão.

Tigre Smilodon (Dente de Sabre)

[Animal]
PVs/Tamanho: 42/Grande
FR 5, CON 3, DEX -2, AGI 3,
INT (A), WILL 3, PER 4, CAR 0
Movimentação: 8 casas (solo).
Ataques: Mordida x1 (Superior [+5]) dano 2d6+3
Defesa/Iniciativa: 10 / +3
Ambiente: Bolsões Pré-Históricos
Organização: Solitário ou Casal.
Especial: *Faro [+4], Salto [+4]*

Um dos mamíferos mais temidos dos bolsões pré-históricos, cuja mordida pode rasgar um homem ao meio.

Tokage

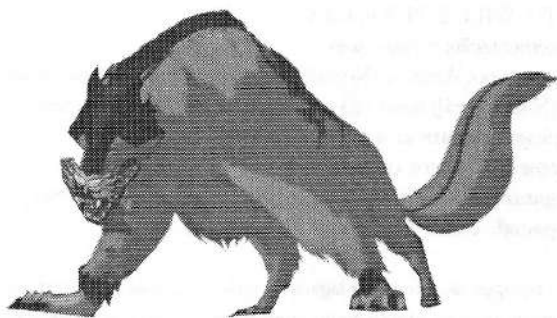
[Humanóide, Réptil]
PVs/Tamanho: 8/Médio.
FR 1, CON 2, DEX 0, AGI 1,
INT 1, WILL 2, PER 0, CAR 1
Movimentação: 6 casas (solo).
Ataques: por Arma x1 (Normal [+1]) dano por arma+1 ou Mordida (Normal [+1]) dano 1d3 ou garra (Normal [+1]) dano 1d3+1.
Defesa/Iniciativa: 8 / +2.
Ambiente: Reinos de Jade
Organização: Solitário, grupo (1d3+3) ou tropa (2d6+6)
Especial. *Cauda [FR 2]*

Tokages são um povo lagarto nômade que vive no deserto de Kaaresh, às vezes agindo como saqueadores, outras como heróis ou mesmo como eremitas solitários. Eles se assemelham a formas híbridas de homens e lagartos, possuindo escamas, garras e uma poderosa cauda, mas contando com uma estrutura humanóide.

Tokages são sérios e duros como rochas. Enfrentam diversos contratempos ao longo de sua vida e, por isso, precisam ter nervos de aço. São de pouquíssimas palavras e agem muito por impulso, seu temperamento é explosivo e eles normalmente possuem poucos amigos. Os que o são, entretanto, são muito valorizados.

Tokages são muito grandes e fortes em relação a um Humano. Seu couro os ajuda a enfrentar as rígidas condições do deserto enquanto sua mandíbula é capaz de romper os mais fortes cascos de suas presas (ou inimigos). Os Tokages podem chegar a medir 1,90m de altura e pesar aproximadamente 90kg. Machos e fêmeas possuem aproximadamente os mesmos tamanhos, sendo difícil distinguí-los à distância. Sua pele varia do amarelo forte ao amarelo esverdeado, podendo chegar ao verde claro em alguns indivíduos. Seus olhos variam do amarelo ao negro.

Toupeira Monstruosa

[Besta Mágica]
PVs/Tamanho: 36/Grande
FR 5, CON 5, DEX -2, AGI 4,
INT (A), WILL 1, PER 4, CAR 0
Movimentação: 12 casas (solo), 8 casas (natação).
Ataques: Língua com Espinhos x1 (Incrível [+4]) dano 1d3+3+veneno, Mordida (Ótimo [+3]) dano 1d6+2
Defesa/Iniciativa: 11 / +4
Ambiente: Planícies Quentes
Organização: Solitário ou Casal.
Especial: *Faro [+7], Salto [+4], Veneno [Paralisia (2d6 rodadas)/ 0, dif 10], Pele Resistente [IP 1], Montaria.*

Esta criatura possui um dos olfatos mais poderosos de todas as criaturas do Multiverso. Dizem que, uma vez que tenha farejado algum cheiro de sua presa, pode rastreá-la por todo um bolsão. Sua estrutura forte permite a ele carregar um cavaleiro de tamanho Pequeno equipado (ou Médio não muito pesado).

Ele ataca com sua língua afiada, que segrega uma substância capaz de paralisar sua vítima.

Touro

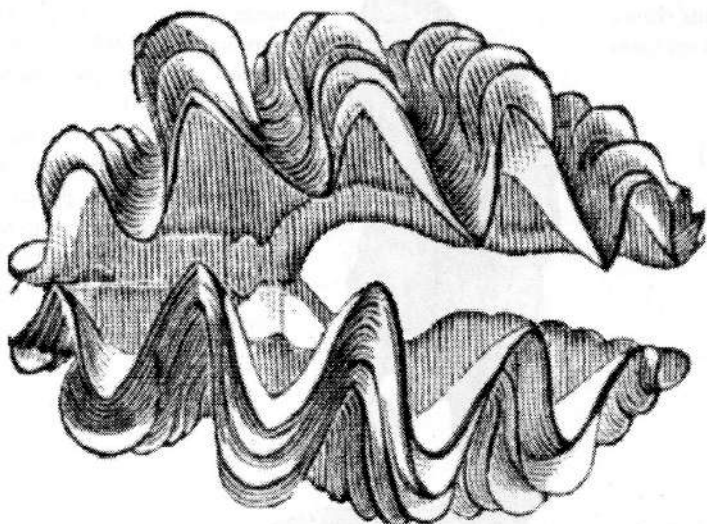
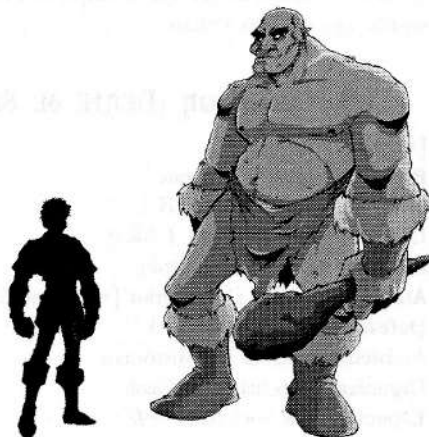
[Animal]
PVs/Tamanho: 30/Grande
FR 5, CON 3, DEX -3, AGI 1,
INT (A), WILL 2, PER 3, CAR 0
Movimentação: 8 casas (solo).
Ataques: Chifre x1 (Bom [+2]) dano 1d3+6
Defesa/Iniciativa: 8 / +2
Ambiente: Planícies Quentes.
Organização: Solitário, Rebanho (6d6+6).
Especial: *Carga [+3], Atropelar [1d6], Estouro de Manada [1d3+1], Pele Resistente [IP 1].*

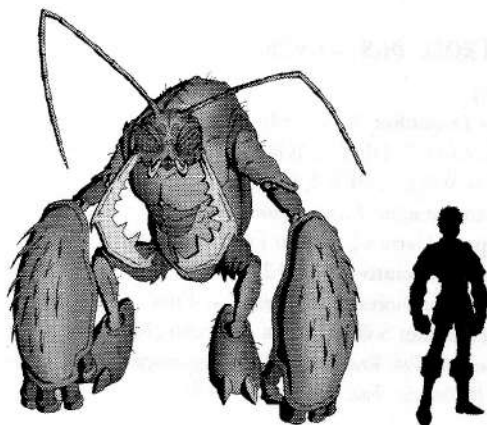
Touros são os animais terrestres prediletos de Poseidon. Podem ser encontrados em praticamente todos os bolsões com temperatura agradável de Arcádia.

Trasgo

[Troll]
PVs/Tamanho: 30/Grande
FR 6, CON 3, DEX 0, AGI 1,
INT 0, WILL 0, PER 0, CAR 0
Movimentação: 6 casas (solo).
Ataques: Clava x1 (Fraco [0]) dano 1d6+6
Defesa/Iniciativa: 8 / +0
Ambiente: Montanhas
Organização: Solitário, Grupo (1d3+3).
Especial: *Pele Resistente [IP 1], Regeneração [1 PV a cada 2 rodadas].*

Trasgos são criaturas enormes e estúpidas, às vezes com mais de 3 metros de altura e corpo desproporcional, que servem aos feiticeiros de Halzazee atacando caravanas nos caminhos que cortam bosques e florestas.

Às vezes são chamados pelos orcs ou goblins para proteger prisioneiros importantes em masmorras ou para guardar tesouros mais valiosos. Apesar de não gostarem muito do ambiente apertado das masmorras, eles sempre cumprem as ordens dos generais orcs

Tridacna

Tríbulo Brutal

[Aberração]
PVs/Tamanho: 60/Grande
FR 5, CON 4, DEX 1, AGI 3,
INT 1, WILL 2, PER 1, CAR 0
Movimentação: 4 casas (solo), 6 casas (escavar).
Ataques: Garra x1 (Ótimo [+3]) dano 1d3+6 e Mordida x1 (Bom [+2]) dano 1d6+3
Defesa/Iniciativa: 10 / +2
Ambiente: Reino Elemental da Terra, Subterrâneos
Organização: Solitário ou nicho (1d3+1)
Especial: *Carga [+3], Atropelar [1d6], Pele Resistente [IP 2]*

Os Tríbulos são nativos do Plano Elemental da Terra, mas frequentemente conseguem atravessar os bolsões elementais e aparecer nos Reinos Subterrâneos.

Com seus poderosos braços, eles escavam túneis com muita facilidade, podendo deixar áreas estáveis ou frágeis atrás de si, conforme a necessidade. Tríbulos podem permanecer enterrados por longos períodos de tempo.

Um adulto chega a medir 3m de altura e pesar mais de 500kg.Apesar da aparência brutal, eles possuem inteligência e são capazes de se comunicar na língua dos gnomos.

Tridacna

[Besta Mágica]
PVs/Tamanho: 130/Enorme
FR 6, CON 6, DEX -3, AGI -3,
INT (A), WILL 0, PER 0, CAR 0
Movimentação: 2 casas (solo), 2 casas (natação).
Ataques: Mordida x1 (Fraco [0]) dano 2d6+6, Engolir
Defesa/Iniciativa: 4 / -1
Ambiente: Mares e Praias
Organização: Solitário.
Especial: *Pele Resistente [IP 7], Engolir [Grande].*

Esta criatura ataca mordendo suas vítimas e tentando engolí-las. Se conseguir, seus poderosos ácidos digerem sua presa em poucos minutos (dano 1d6+3 por rodada). Ela possui um apêndice em seu interior que se assemelha a uma pequena criatura que se movimenta, que usa como isca para atrair suas presas.

Tritão

[Tritão]
PVs/Tamanho: 8/Médio
FR 1, CON 1, DEX 1, AGI 1,
INT 1, WILL 1, PER 1, CAR 1
Movimentação: 6 casas (solo), 6 casas (natação).
Ataques: Tridente x1 (Normal [+1]) dano 1d3+1
Defesa/Iniciativa: 8 / +1
Ambiente: Submarino
Organização: Solitário, Companhia (1d3+1) ou bando (2d6+6)
Especial: *Respirar debaixo d'água, Treinamento em Defesa, Dom da Respiração [toque].*

Tritões são os habitantes do Mar. Criados por Triton e netos de Poseidon e da ninfa Anfitrite, os tritões vivem em castelos submarinos contruídos com conchas e recifes de corais, em comunidades que podem abrigar mais de duzentos indivíduos, entre homens e mulheres.Tritões patrulham os mares e protegem as criaturas marinhas. São amigos dos Elfos-do-Mar, das Ondinas e de outros seres do Plano Elemental da Água.

Gostam de lutar com tridentes e, se necessário, utilizam cavalos marinhos grandes como montaria, para se deslocarem mais rapidamente. Seu artesanato com conchas e recifes é belíssimo e muito valorizado nos mercados de Arcádia.

As mulheres dos tritões são chamadas de **sereias** e possuem a parte dorsal na forma de nadadeiras (os machos possuem pés humanóides). Caso as sereias sequem completamente suas pernas, elas também se transformarão em pernas humanas durante o tempo em que permanecerem secas.

Troglodita

[Humanóide, Réptil]
PVs/Tamanho: 13/Médio
FR 2, CON 1, DEX 0, AGI 1,
INT 1, WILL 0, PER 2, CAR 0
Movimentação: 6 casas (solo)
Ataques: Mordida x1 (Normal [+1]) dano 1d3, por arma (Normal [+1]) dano por arma.
Defesa/Iniciativa: 8 / +1
Ambiente: Pântanos
Organização: Solitário, Patrulha (1d3+3), Esquadrão (1d6+6) ou bando (3d6+20).
Especial: *Pele Resistente [IP 1], Enxergar no Escuro [12 casas], Mal Cheiro [+4]*

Os Trogloditas são seres reptilianos humanóides, de braços longos e finos, e uma cauda segmentada. Embora a grande maioria dos Trogloditas sejam maléficos e cruéis, ocorre que de vez em quando algum ovo de Troglodita acaba sendo cuidado por criaturas feéricas e o troglodita resultante tenha a índole de seus pais adotivos.

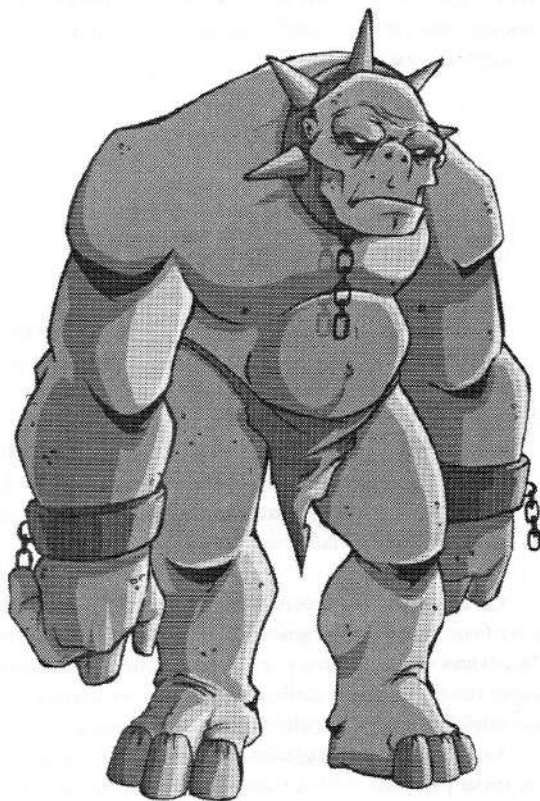
Em combate, os Trogloditas podem utilizar armas comuns ou apelar para suas garras e mordidas, bem como sua habilidade especial, que é emitir uma secreção oleosa e desagradável.

Troll das Cavernas

[Troll]
PVs/Tamanho: 30/Grande
FR 4, CON 4, DEX 0, AGI 1,
INT 0, WILL 1, PER 1, CAR 0
Movimentação: 6 casas (solo).
Ataques: Garra x1 (Normal [+1]) dano 1d6+4
Defesa/Iniciativa: 8 / +1
Ambiente: Florestas e Montanhas Frias
Organização: Solitário ou grupo (1d3+1)
Especial: *Pele Resistente [IP 2], Regeneração [1 PV por rodada]*

Parente distante dos goblinóides, os Trolls das cavernas podem chegar facilmente a 3,5 ou 4m de altura e pesar duas toneladas. São grandes, estúpidos e brutais. Obedecem ordens dos generais goblinóides e dos comandantes das tropas de Halzazee.

Troll das Florestas

[Troll]
PVs/Tamanho: 24/Médio
FR 1, CON 3, DEX 1, AGI 1,
INT 0, WILL 0, PER 3, CAR 0
Movimentação: 6 casas (solo).
Ataques: Garra x1 (Normal [+1]) dano 1d6+1
Defesa/Iniciativa: 8 / +2
Ambiente: Florestas e Montanhas Frias
Organização: Solitário ou gangue (2d3+1)
Especial: *Regeneração [1 PV por rodada], Faro [+4]*

Troll das Cavernas

Trolls são criaturas maléficas que possuem algum parentesco com os Entes, mas que vivem nas florestas de Halzazee, o Reino dos Pesadelos. Muitos deles pertencem a corte Unseelie e moram nas florestas assombradas em Nova Arcádia.

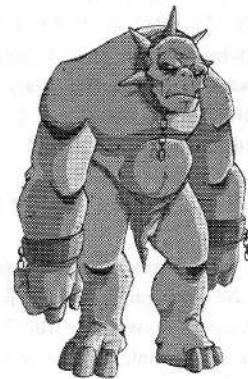
Um troll pode chegar a 2,5m de altura e pesar 200kg. São magros, altos e possuem longos dedos, que terminam em garras com cerca de 20cm de comprimento afiadas como navalhas. Trolls possuem a pele na cor verde musgo ou em tonalidades que parecem cascas de árvores.

Trolls são combatentes perigosos. Por saberem que regenerarão seus danos, eles investem contra seus oponentes sem nenhuma hesitação. Apenas danos causados por fogo ou ácido não podem ser regenerados desta forma, tendo de cicatrizar normalmente.

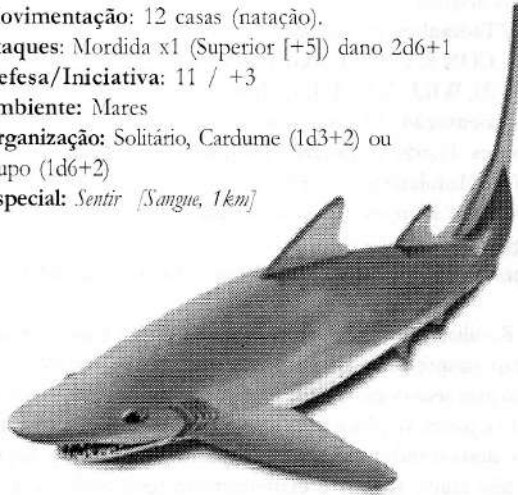
Troll das Neves

[Troll]
PVs/Tamanho: 36/Grande
FR 5, CON 5, DEX 0, AGI 2,
INT 0, WILL 1, PER 2, CAR 0
Movimentação: 6 casas (solo).
Ataques: Garra x1 (Ótimo [+3]) dano 1d6+4
Defesa/Iniciativa: 9 / +2
Ambiente: Florestas e Montanhas Frias
Organização: Solitário, Casal ou grupo (1d3+1)
Especial: *Pele Resistente [IP 2], Regeneração [1d3 PVs por rodada], Resistência [Frio, IP 5], Faro [+3].*

O Troll das Neves vive no alto das montanhas geladas de Nova Arcádia e muitas vezes é confundido com o Pé-Grande ou Yeti. Possui cerca de 3,5m de altura, o corpo recoberto de uma pele borrechuda e esverdeada, com tons esbranquiçados que podem ser confundidos à distância com troncos apodrecidos enterrados na neve.

O Troll das Neves é feroz e territorialista, atacando qualquer intruso que invada seus domínios. Vivem solitários, mas às vezes podem se juntar em casais ou pequenos grupos.

Troll das Florestas

Tubarão

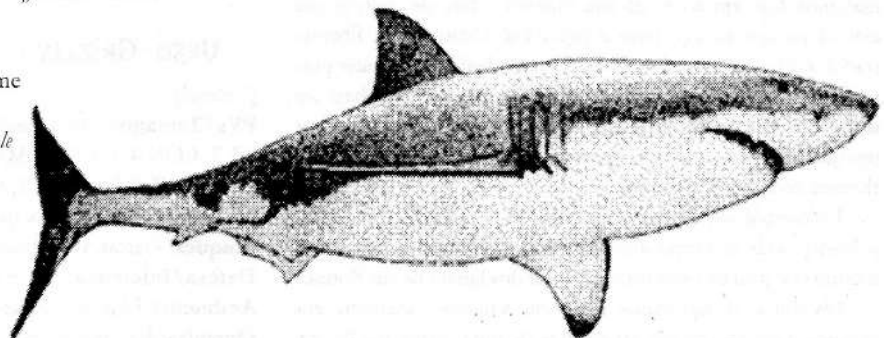
[Peixe]
PVs/Tamanho: 16-30/Médio
FR 1, CON 1, DEX -3, AGI 4,
INT (A), WILL 1, PER 2, CAR 0
Movimentação: 12 casas (natação).
Ataques: Mordida x1 (Superior [+5]) dano 2d6+1
Defesa/Iniciativa: 11 / +3
Ambiente: Mares
Organização: Solitário, Cardume (1d3+2) ou grupo (1d6+2)
Especial: *Sentir [Sangue, 1km]*

Provavelmente os peixes carnívoros mais perigosos dos mares do Multiverso. Tubarões são agressivos e vorazes, atacando praticamente qualquer alvo que se assemelhe a uma refeição.

Os menores tubarões possuem entre 1 e 2m, mas algumas espécies podem chegar facilmente a 6m de comprimento

Tubarões conseguem detectar o odor de sangue na água a 1,5km de distância.

Tubarões Voadores (Besta Mágica): espécie rara que vivem em alguns bolsões afastados de Alta Fantasia, estes tubarões levitam no ar como se estivessem nadando em água. Trate-os como se fossem tubarões submersos, com a diferença que eles utilizam o ar como meio de locomoção.

Tubarão Branco

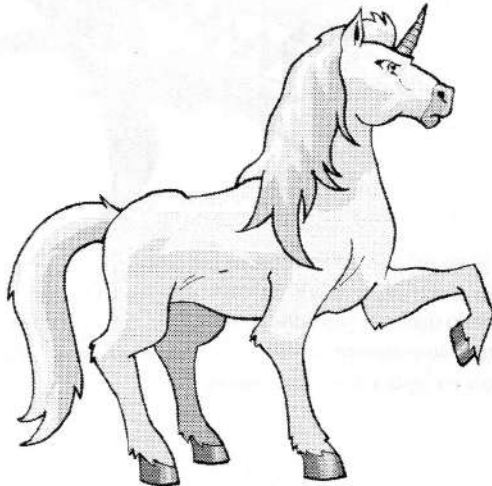
[Peixe]
PVs/Tamanho: 38-46/Enorme
FR 5, CON 2, DEX -3, AGI 3,
INT (A), WILL 1, PER 2, CAR 0
Movimentação: 12 casas (natação).
Ataques: Mordida x1 (Incrível [+4]) dano 2d6+3
Defesa/Iniciativa: 10 / +2
Ambiente: Mares
Organização: Solitário, Cardume (1d3+2) ou grupo (1d6+2)
Especial: *Sentir [Sangue, 1km], Pele Resistente [IP 1].*

Tubarão Demônio

[Peixe, Demônio]
PVs/Tamanho: 42/Grande
FR 4, CON 3, DEX -3, AGI 3,
INT (A), WILL 3, PER 2, CAR 0
Movimentação: 12 casas (natação).
Ataques: Mordida x1 (Ótimo [+3]) dano 2d6+3
Defesa/Iniciativa: 10 / +2
Ambiente: Mares
Organização: Solitário, Cardume (1d3+2) ou grupo (1d6+2)
Especial: *Sentir [Sangue, 3km], Pele Resistente [IP 3], Imunidade [Magia].*

Estes tubarões avermelhados povoam os mares e recifes de corais da costa de Halzazee, atacando qualquer pescador ou navegante que se arrisque a mergulhar. São extremamente agressivos e podem sentir o cheiro de sangue na água a 3km de distância.

U

Unicórnio

[Besta Mágica]
PVs/Tamanho: 26-30/Grande
FR 4, CON 4, DEX -3, AGI 2,
INT 3, WILL 4, PER 4, CAR 3
Movimentação: 12 casas (solo).
Ataques: Chifre x1 (Ótimo [+3]) dano 1d3+4
Defesa/Iniciativa: 9 / +3
Ambiente: Florestas de Nova Arcádia
Organização: Solitário.
Especial: *Enxergar no Escuro [18 casas], Sentir [Mal, 100m], Circulo Mágico contra o Mal [raio 4 casas], Energia Curativa [toque do chifre, 1d6, 5x ao dia], Imunidade [Magia, Veneno], Teleporte x3 [500m], Montaria [virgens], Atropelar [1d6].*

Símbolo da pureza universal, os Unicórnios vivem nas Florestas Encantadas de Nova Arcádia, sendo considerados seus protetores. Um Unicórnio pode se teleportar até três vezes ao dia dentro desta floresta, para qualquer local que desejar. Além disto, o toque de seu chifre cura ferimentos e venenos.

Um Unicórnio sempre consegue detectar a presença de seres malignos nos arredores de sua floresta e fará de tudo o que estiver ao seu alcance para expulsá-los. Criaturas da floresta (fadas, elfos, gnomos, duendes) são seus aliados e qualquer pessoa de boa índole será bem vinda em uma floresta onde haja um unicórnio. Ela poderá até caçar para se alimentar, mas qualquer um que esteja caçando por esporte ou causando qualquer dano a floresta será caçado pelo unicórnio.

Unicórnios só permitem que donzelas o cavalguem. Se estiver solitário, pode se tornar a montaria de uma dama e protegê-la, mesmo que para isso seja necessário sair dos limites de sua floresta.

Os chifres de unicórnios são muito valiosos e mantém seus poderes mágicos quando arrancados de uma forma ritualística. São procurados por criaturas malignas, não apenas como troféus mas pelos poderes curativos.

Urso Coruja

[Besta Mágica]
PVs/Tamanho: 36/Grande
FR 5, CON 5, DEX -1, AGI 2,
INT (A), WILL 2, PER 4, CAR 0
Movimentação: 12 casas (solo).
Ataques: Garras x1 (Incrível [+4]) dano 1d3+6
Defesa/Iniciativa: 9 / +3
Ambiente: Florestas de Nova Arcádia
Organização: Solitário.
Especial: *Enxergar no Escuro [18 casas], Pele Resistente [IP 1]*

Resultado de uma fusão alquímica de um Urso com uma Coruja gigante, realizado por algum mago para servir como proteção para seus domínios. Os ursos-coruja acabaram se reproduzindo e foram vendidos para outros magos ou chefes de exércitos e desta maneira acabaram se espalhando por Nova Arcádia.

São muito ferozes e extremamente territorialistas. Escolhem uma área e adaptam seus hábitos de caça às criaturas que vivem nestas áreas, somando o que há de melhor entre as características de predadores do urso e da coruja.

Urso Grizzly

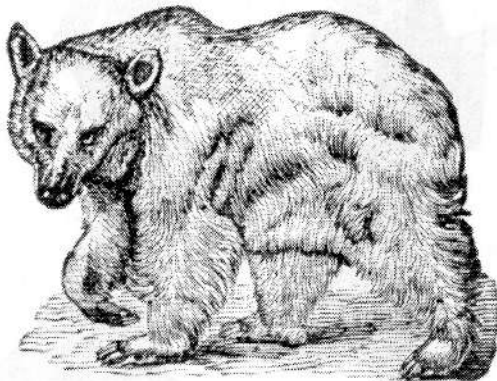
[Animal]
PVs/Tamanho: 38/Grande
FR 7, CON 4, DEX -1, AGI 2,
INT (A), WILL 0, PER 1, CAR 0
Movimentação: 8 casas (solo), 4 casas (natação).
Ataques: Garras x1 (Ótimo [+3]) dano 1d3+8
Defesa/Iniciativa: 9 / +1
Ambiente: Florestas Frias.
Organização: Solitário ou Casal.
Especial: *Enxergar no Escuro [18 casas], Faro [+4], Agarrar e Morder, Pele Resistente [IP 1].*

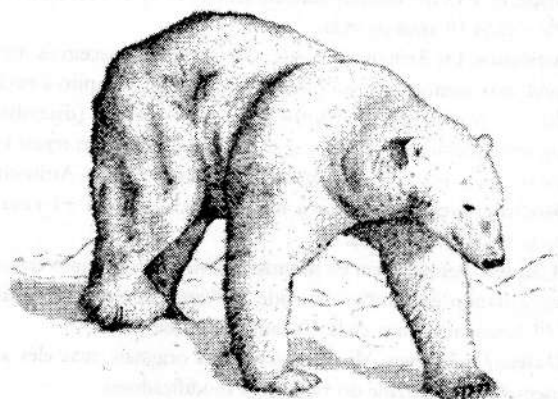
Urso Panda

[Animal]
PVs/Tamanho: 30/Grande
FR 5, CON 3, DEX -1, AGI 2,
INT (A), WILL 3, PER 1, CAR 4
Movimentação: 8 casas (solo), 4 casas (natação).
Ataques: Garras x1 (Ótimo [+3]) dano 1d3+6
Defesa/Iniciativa: 9 / +1
Ambiente: Florestas Frias, Reinos de Jade.
Organização: Solitário ou Casal.
Especial: *Faro [+4], Agarrar e Morder.*

Em Arcádia, todos os ursos panda são dóceis, carinhosos e amigos das crianças, sendo ótimos companheiros. Vivem nas florestas de bambu do Reino de Jade. Alguns deles são inteligentes e podem falar.

Urso Marrom

[Animal]
PVs/Tamanho: 34/Grande
FR 6, CON 5, DEX -1, AGI 3,
INT (A), WILL 0, PER 1, CAR 0
Movimentação: 8 casas (solo), 4 casas (natação).
Ataques: Garras x1 (Ótimo [+3]) dano 1d3+7
Defesa/Iniciativa: 10 / +2
Ambiente: Florestas Frias.
Organização: Solitário ou Casal.
Especial: *Faro [+4], Pele Resistente [IP 1], Agarrar e Morder.*

Urso Polar

[Animal]
PVs/Tamanho: 38/Grande
FR 6, CON 6, DEX -1, AGI 3,
INT (A), WILL 0, PER 1, CAR 1
Movimentação: 8 casas (solo), 6 casas (natação).
Ataques: Garras x1 (Ótimo [+3]) dano 1d3+7
Defesa/Iniciativa: 10 / +2
Ambiente: Florestas Frias.
Organização: Solitário ou Casal.
Especial: *Faro [+4], Agarrar e Morder, Resistência [Frio, IP 5], Pele Resistente [IP 1].*

Vampiros

[Morto-Vivo]

Vampiro é um **Modelo Adquirido** que pode ser adicionado a qualquer outro tipo de Monstro ou Criatura (exceto outros Mortos-vivos, Construtos ou Demônios). Para tanto, o Mestre precisa pegar a Ficha-Base da criatura que pretende converter e aplicar os modificadores descritos abaixo:

PVs/Tamanho: Mantém os mesmos valores. Mais tarde, com a Idade, os PVs do Vampiro irão aumentar. Vampiros recebem +1 PV a cada 10 anos de vida.
Atributos: Os Atributos Físicos e Mentais permanecem os mesmos, mas aumentam com o tempo de vida do Vampiro à razão de +1 ponto em Atributo a cada 10 anos (distribua alternadamente estes pontos entre os 8 atributos, sem repetí-los até que pelo menos um ponto esteja alocado em cada Atributo).
Movimentação: Continua a mesma. Aumenta em +1 casa a cada 100 anos de idade.
Ataques: Permanecem os mesmos valores e os mesmos danos, aumentando em função da idade do Vampiro e modificadores (+1 Graduação para cada 100 anos de idade).
Defesa/Iniciativa: Mantém os valores originais, mas eles aumentam com a Idade do vampiro e modificadores.
Ambiente: Qualquer.
Organização: Solitário.
Especial. Mantém todos os especiais que já possuía, incluindo magias e rituais. Além disso, todos os vampiros possuem *Imunidades de Morto-Vivo, Enxergar no Escuro [18 casas], Conjurar x2 [Esqueletos 2d6], Regeneração [1PV por rodada para cada 100 anos de vida], Forma de Névoa, Cria [2d6 horas], Beber Sangue, Vulnerabilidade [Sol, 2d6].*

Vampiro Kiang Shi

[Morto-Vivo, Vampiro]
PVs/Tamanho: 20-50/Médio
FR 1-5, CON 1-6, DEX 1-4, AGI 1-4,
INT 1-4, WILL 1-6, PER 1-3, CAR 0-1
Movimentação: 8 casas (solo).
Ataques: Garras x1 (Superior [+5]) dano 1d6+5.
Defesa/Iniciativa: 11 / +3.
Ambiente: urbano.
Organização: solitário
Especial. *Imunidade de Morto-vivo, Enxergar no Escuro [12 casas], Drenar Energia, Regeneração [1PV por rodada], Rituais [Arkanos: 4 rituais do 1º círculo, 3 rituais do 2º círculo, 3 rituais do 3º círculo e 1 ritual do 4º Círculo].*

Os vampiros orientais não possuem várias das fraquezas de seus parentes ocidentais, como luz do sol, vulnerabilidade a fogo ou água benta mas, em compensação são mais vulneráveis a ataques baseados em eletricidade (recebem +1d3 pontos de dano) e não são capazes de cruzar água corrente.

Vampiro Nobre

[Morto-Vivo, Vampiro]
PVs/Tamanho: 40/Médio
FR 4, CON 4, DEX 4, AGI 3,
INT 2, WILL 4, PER 4, CAR 3
Movimentação: 9 casas (solo).
Ataques: Garras x1 (Bom [+2]) dano 1d3+4
Defesa/Iniciativa: 10 / +3
Ambiente: Qualquer.
Organização: Solitário.

Especial: *Imunidades de Morto-Vivo, Enxergar no Escuro [18 casas], Conjurar x2 [Vampiro Servo, 1d3], Regeneração [1PV por rodada], Forma de Névoa, Cria [2d6 horas], Beber Sangue, Vulnerabilidade [Sol, 2d6].*

Vampiro Servo

[Morto-Vivo, Vampiro]
PVs/Tamanho: 28/Médio
FR 1, CON 3, DEX 3, AGI 3,
INT 2, WILL 3, PER 4, CAR 0
Movimentação: 9 casas (solo).
Ataques: Garras x1 (Bom [+2]) dano 1d3+1
Defesa/Iniciativa: 10 / +3
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário.
Especial: *Imunidades de Morto-Vivo, Enxergar no Escuro [12 casas], Conjurar x2 [Esqueletos, 2d6], Regeneração [1PV por rodada], Beber Sangue, Vulnerabilidade [Sol, 2d6].*

Vasuni

[Asura]
PVs/Tamanho: 46/Grande
FR 5, CON 5, DEX 4, AGI 4,
INT 3, WILL 4, PER 4, CAR 4
Movimentação: 8 casas (solo).
Ataques: Cimitarra Curta x4 (Heróico [+6]) dano 1d6+5
Defesa/Iniciativa: 11 / +4
Ambiente: India
Organização: Solitário, Grupos de 1d3+3.
Especial: *Enxergar no Escuro [18 casas], Pele Resistente [IP 1], Resistência [Magia, IP 6], Teleporte 2x ao dia [20m], Trespassar [2].*

Apesar de ter uma aparência estranha à primeira vista por causa de seus quatro braços e pele azulada, a Vasuni é extremamente sensual. Muito vaidosa, ela sempre possui muitas jóias e adornos. Sua dança é considerada tão irresistível quanto fatal.

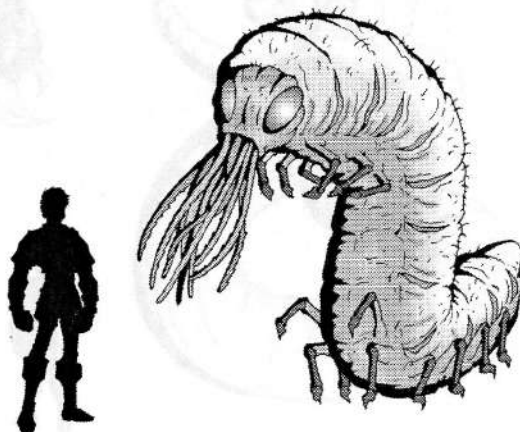
As Vasuni são mulheres-demônio que servem ao maligno deus Ravana e à organização da Lótus Rubra, comandada por Shivastani. Por serem um tipo de Asura, elas geralmente ocupam cargos de chefia e de confiança dentro da organização, mas nem por isso deixam de participar da ação. São guerreiras muito ágeis e, pela sua capacidade de acertar muitos ataques de uma só vez devido a seus vários braços, são consideradas por muitos como verdadeiras máquinas de matar. Apesar de sua força como guerreira, a Vasuni é muito bela e sedutora. Nem sempre ela parte para o combate direto, tentando muitas vezes seduzir seus alvos para depois atacá-los.

Verme de Areia

[Aberração]
PVs/Tamanho: 400/Colossal
FR 15, CON 15, DEX -3, AGI -3,
INT (A), WILL 3, PER 5, CAR 0
Movimentação: 12 (solo), 18 casas (escavar).
Ataques: Engolir x1 (Heróico [+6]) dano 3d6+6
Defesa/Iniciativa: 4 / +1
Ambiente: Desertos afastados
Organização: Solitário.
Especial: *Sentidos Sísmicos [200m], Pele Resistente [IP 7], Montaria, Vulnerabilidade [Água, 3d6].*

Os Vermes de Areia são criaturas semelhantes a minhocas, mas que podem facilmente chegar a 200m de comprimento. Vivem nos desertos mais afastados, nos Reinos Subterrâneos e costumam deixar atrás de si gigantescas cavernas.

Verme de Carniça

[Aberração]
PVs/Tamanho: 29/Grande
FR 2, CON 3, DEX -3, AGI 2,
INT (A), WILL 1, PER 4, CAR 0
Movimentação: 6 casas (solo). 4 casas (escalar)
Ataques: Tentáculos x2 (Bom [+2]) dano 1d3+veneno
Defesa/Iniciativa: 9 / +3
Ambiente: Subterrâneo
Organização: Solitário, par ou aglomerado (2d3+3).
Especial: *Enxergar no Escuro [18 casas], Pele Resistente [IP 1], Veneno [Paralisia 2d3 rodadas/0, dif. 10].*

Vermes de carniça rastejam pelos subterrâneos a procura de corpos em decomposição ou carniças para se alimentarem. Em último caso, podem também atacar seres vivos.

Verme do Gelo

[Besta Mágica]
PVs/Tamanho: 80/Enorme
FR 8, CON 7, DEX -3, AGI 4,
INT (A), WILL 2, PER 4, CAR 0
Movimentação: 6 casas (solo), 4 casas (escavar).
Ataques: Mordida x1 (Superior [+5]) dano 3d3+1d6 (frio)
Defesa/Iniciativa: 11 / +4
Ambiente: Bolsões gelados
Organização: Solitário, casal.
Especial: *Sentidos Sísmicos [18 casas], Pele Resistente [IP 2], Imunidade [Frio], Bafo 3x ao dia [Frio, cone 16x8 3d6 dif. 10], Vulnerabilidade [Fogo, +1d6].*

Os vermes do gelo são conhecidos como o horror dos bolsões gelados. Passa a maior parte do tempo escavando o gelo e terras congeladas, somente emergindo à superfície quando deseja se alimentar. Vermes do Gelo caçam ursos, focas, mamutes ou penguins, mas ocasionalmente atacam humanos

Os vermes do gelo deixam atrás de si tuneis com cerca de 1,5m de diâmetro, sólidos, que podem ser utilizados por outras criaturas posteriormente. Colocam seus ovos em câmaras que escavam nas partes mais profundas do gelo e deixam os filhotes para chocarem sozinhos. Vermes do gelo que tenham sido capturados quando filhotes podem ser treinados para servirem como guardiões de vilas. Um Verme do gelo adulto pode chegar facilmente a 12m de comprimento e pesar cerca de 4 toneladas.

Verme Púrpura

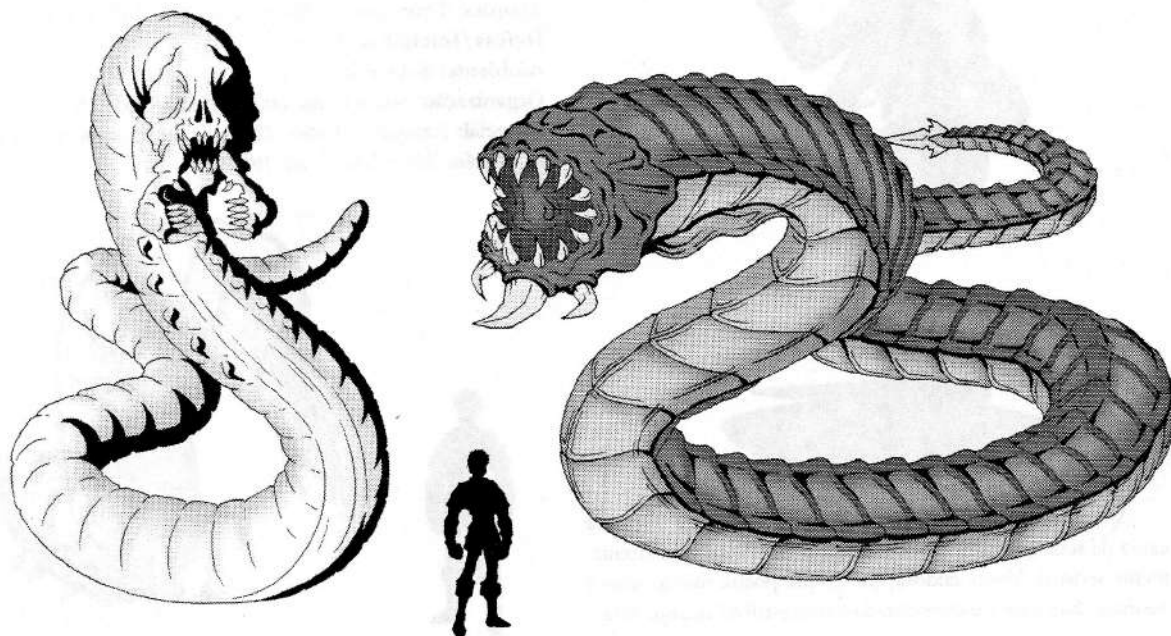
[Besta Mágica]
PVs/Tamanho: 120/Imenso
FR 11, CON 9, DEX -3, AGI 2,
INT (A), WILL 2, PER 4, CAR 0
Movimentação: 8 casas (solo), 6 casas (escavar).
Ataques: Mordida x1 (Superior [+5]) dano 2d3+6 e/ou Ferrão (Ótimo [+3]) dano 2d3+11
Defesa/Iniciativa: 9 / +3
Ambiente: Subterrâneo
Organização: Solitário.
Especial: *Sentidos Sísmicos [18 casas], Pele Resistente [IP 4], Engolir [Grande].*

Os Vermes Púrpuras possuem o aspecto de um verme gigante recoberto por espessas placas escurecidas de armadura, de coloração arroxeada ou púrpura. Suas mandíbulas possuem dezenas de camadas de dentes e serras afiadas, capazes de tragar um aventureiro em poucos segundos e retalhá-lo até não sobrar nada além de farrapos.

Vermes Púrpura se alimentam de minerais e cristais, mas completam sua dieta com carne sempre que possível, atacando rebanhos ou animais que estejam nas proximidades de seus territórios.

Mineradores costumam gostar da presença de Vermes Púrpuras, pois muitas vezes eles costumam deixar gemas preciosas não digeridas ao longo de seus túneis. Apesar de ser muito perigoso, pode render um bom dinheiro para quem quiser se arriscar.

Quando em batalha, o Verme Púrpura se enrola em um círculo com cerca de 6m de diâmetro, desta maneira, se torna capaz de morder e atacar com o ferrão qualquer oponente que estiver ao seu alcance.

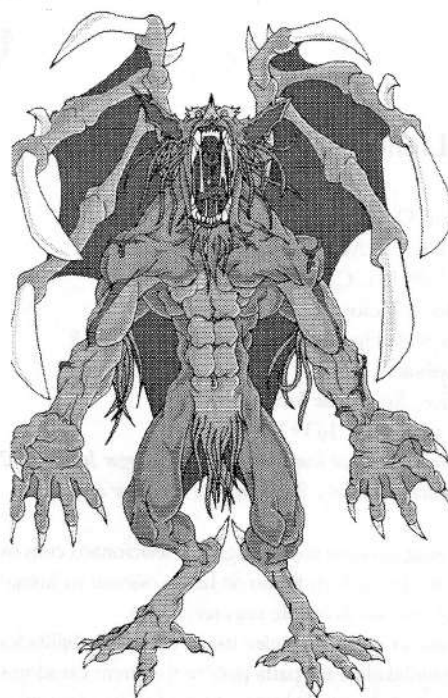
Um Verme Púrpura adulto pode chegar a até 20m de comprimento e já foram encontrados exemplares que chegaram a 20 toneladas de peso.

Vinha Assassina

[Planta]
PVs/Tamanho: 20-30/Médio-Grande
FR 2-6, CON 2-6, DEX 1, AGI 2,
INT (A), WILL 0, PER 2, CAR 0
Movimentação: 2 casas (solo).
Ataques: Cipós x1d6 (Bom [+2]) dano 1d3+2 a 1d3+6
Defesa/Iniciativa: 9 / +2
Ambiente: Florestas de Nova Arcádia
Organização: Solitário.
Especial: *Radar [12 casas], Pele Resistente [IP 1], Constrição [1d6], Camuflagem [dif. 10], Imunidade [Eletricidade].*

A Vinha Assassina é um tipo de planta que prefere coletar seu próprio adubo, esmagando animais e enterrando suas carcaças próximas de suas raízes. Ela consiste em um grande caule principal, que pode chegar a até 6 ou 8m, e diversos tentáculos que se assemelham a vinhas ou cipós, controlados pela Planta.

Qualquer animal que se aproxime mais do que 4 casas de distância se torna um alvo potencial para as vinhas, que irão atacá-lo e envolvê-lo, tentando esmagar a criatura. Vinhas costumam permanecer em áreas próximas a nascentes de água ou riachos, atacando animais que vão para estes locais para beber água.

Vrikol

[Morto-Vivo]
PVs/Tamanho: 46/Grande
FR 7, CON 6, DEX 3, AGI 5,
INT 3, WILL 6, PER 6, CAR 0
Movimentação: 8 casas (solo), 12 casas (vôo).
Ataques: Garras x2 (Heróico [+6]) dano 2d3+7, Mordida (Superior [+5]) dano 1d6+3.
Defesa/Iniciativa: 12 / +5
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário.
Especial: *Imunidades de Morto-vivo, Enxergar no Escuro [18 casas], Pele Resistente [IP 3], Agarrar e Morder, Cria [Vampiro, 1d6 horas], Controle Psíquico [12 casas, 1, dif. 10], Imunidade [Eletricidade], Forma Racial [Humano], Imunidade de Licantropo, Vulnerabilidade [Sol, 2d6].*

Vrikols são aberrações resultantes da transformação de certos tipos de lobisomens em vampiros, que mantém os poderes de ambas as criaturas. São extremamente raros e perigosos.

Os Vrikols são inteligentes e perspicazes, muitas vezes infiltrando-se na sociedade para obter mais poder e influência. Utilizam seus poderes de cria para gerar escravos e montar um pequeno grupo de protetores e auxiliares. Em seguida, usam seus poderes de dominação psíquica para influenciar os governantes da cidade e atingir uma posição de destaque na política local e somente então partem para atacar seus oponentes.

Vulto Noturno

[Morto Vivo, Incorpóreo]
PVs/Tamanho: 22/Médio
FR (4), CON (3), DEX (2), AGI (3),
INT 1, WILL 3, PER 2, CAR 0
Movimentação: 8 casas (levitação)
Ataques: Toque x1 (Bom [+2]) dano 1d3 (Trevas) + dreno de FR
Defesa/Iniciativa: 10 / +2
Ambiente: Qualquer
Organização: solitário, gangue (1d3+2) ou turba (1d6+6)
Especial: *Imunidades de Morto-Vivo, Incorpóreo, Cria [1d6 rodadas], Dreno [FR, 1d3 dias, dif. 9], Camuflagem [dif. 12], Vulnerabilidade [Luz, 1d6], Aura de Podridão [raio 4 casas, 1d2].*

Um tipo mais poderoso de Sombra, costuma espreitar cemitérios abandonados e outros locais onde os vivos não costumam se aproximar. Atacam qualquer tipo de criatura viva que se aproxime de seu território.

W

Wang Liang

[Goblinóide]
PVs/Tamanho: 32/Grande.
FR 5, CON 5, DEX 3, AGI 2,
INT 3, WILL 2, PER 1, CAR 0
Movimentação: 8 (solo).
Ataques: Lança Meia Lua x1 (Incrível [+4]) dano 2d6+5.
Defesa/Iniciativa: 9 / +2.
Ambiente: todos, Reinos de Jade.
Organização: grupos de 1d3+1 indivíduos.
Especial. *Invisibilidade Física (conforme Ritual), Enxergar Invisível [12 casas], Elo Telepático [12 casas], Regeneração [2 PV's por rodada].*

Os Wang Liang são uma raça de gigantes relacionada com os onis, que vive nas florestas do Reino de Jade e odeiam os humanos, que consideram invasores de seus territórios.

Astutos e muito perigosos, eles usam de suas habilidades naturais de invisibilidade e telepatia para se tornarem caçadores implacáveis nas regiões que habitam. Considerados demônios pelos camponeses, são muito temidos pela população do campo.

Warg

[Animal]
PVs/Tamanho: 22/Médio
FR 2, CON 2, DEX -2, AGI 3,
INT (A), WILL 3, PER 1, CAR 0
Movimentação: 10 (solo).
Ataques: Mordida x1 (Ótimo [+3]) dano 2d3.
Defesa/Iniciativa: 10 / +2.
Ambiente: Planícies da Terra Média
Organização: Solitário, Matilha (1d3+3)
Especial. *Faro [+4], Montaria, Atropelar [1d3].*

Wargs são hienas gigantescas que os orcs e goblinóides "domesticaram" e utilizam como montaria e como animais de caça. São fortes e agressivos, muito maiores que seus parentes normais. Atacam qualquer criatura que se aproxime delas, às vezes apenas por maldade.

Will-o-Wisp / Fogo-Fátuo

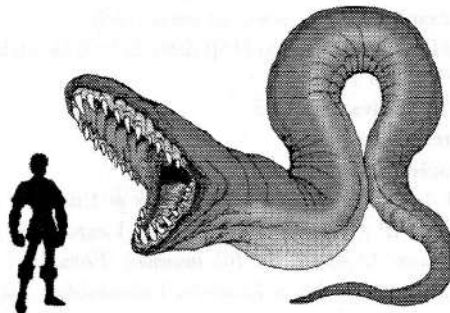
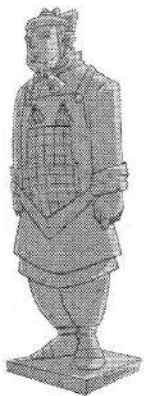
[Elemental, Luz]
PVs/Tamanho: 5/Pequeno.
FR -3, CON -3, DEX -3, AGI 7,
INT (A), WILL 3, PER 5, CAR 1
Movimentação: 16 (levitação).
Ataques: Descarga Elétrica x1 (Incrível [+4]) dano 3d6 (dif.10).
Defesa/Iniciativa: 14 / +6.
Ambiente: Pântanos.
Organização: solitário, grupo (1d3+1).
Especial. *Invisibilidade Física (conforme Ritual), Enxergar Invisível [12 casas], Enxergar no Escuro [12 casas], Regeneração [5 PV's], Raio [eletricidade, 4 casas, 3d6, dif.10], Evasão.*

Will-o-Wisps são criaturas de luz que vivem nos pântanos de Nova Arcádia. São tão rápidos e ágeis que são quase impossíveis de serem acertados.

Atacam seus oponentes com rajadas elétricas, que podem ser descarregadas toda rodada (mas precisam acertar o alvo). A vítima pode fazer um Teste de Resistência para reduzir o dano à metade.

Worm

[Aberração, Terra]
PVs/Tamanho: 45/Enorme.
FR 6, CON 3, DEX -3, AGI 1,
INT (A), WILL 1, PER 2, CAR 0
Movimentação: 6 (solo), 6 (escavar).
Ataques: Mordida x1 (Bom [+2]) dano 2d3.
Defesa/Iniciativa: 8 / +1.
Ambiente: Subterrâneo
Organização: solitário, grupo (1d3+1).
Especial. *Engolir [Médio], Sentido Sísmico [24 casas].*

Estes vermes vivem no Plano Elemental da Terra, mas ocasionalmente aparecem nos Reinos Subterrâneos. Assemelham-se a grandes minhocas vermelhas, com dentes afiados e um apetite incrível. Alimentam-se de nutrientes do solo enquanto escavam, mas também apreciam carne.

X

Xian, Guerreiros de

[Construto]
PVs/Tamanho: 25/Médio
FR 2, CON 2, DEX 2, AGI 2,
INT 0, WILL 0, PER 2, CAR 1
Movimentação: 6 casas (solo).
Ataques: Espada Longa x1 (Bom [+2]) dano 1d6+2.
Defesa/Iniciativa: 9 / +2.
Ambiente: Xian.
Organização: tropas (3d6+3).
Especial. *Imunidade de Construto, Enxergar no Escuro [12 casas], Ataque Incorpóreo., Pele Resistente [IP 1], Treinamento em Defesa.*

Xian, Comandante de

[Construto]
PVs/Tamanho: 45/Médio
FR 3, CON 3, DEX 2, AGI 2,
INT 1, WILL 0, PER 2, CAR 1
Movimentação: 6 casas (solo).
Ataques: Espada Longa x1 (Incrível [+4]) dano 1d6+3.
Defesa/Iniciativa: 9 / +2.
Ambiente: Xian.
Organização: um comandante para cada 10 soldados.
Especial. *Imunidade de Construto, Enxergar no Escuro [18 casas], Ataque Incorpóreo., Pele Resistente [IP 3], Treinamento em Defesa. Liderança [Xian, Guerreiro de, Ataque +1, Max +2].*

Os guerreiros de terracota de Xian, como a lenda é conhecida, são estátuas de soldados da dinastia Xian que permanecem enterrados em um mausoléu gigantesco, em Luo Yang. Construídas como réplicas perfeitas de soldados, estas estátuas permanecem repousando até que o imperador necessite dos serviços delas no outro mundo. Dizem que algumas das estátuas, se forem removidas do santuário, obedecerão a um novo senhor.

Y

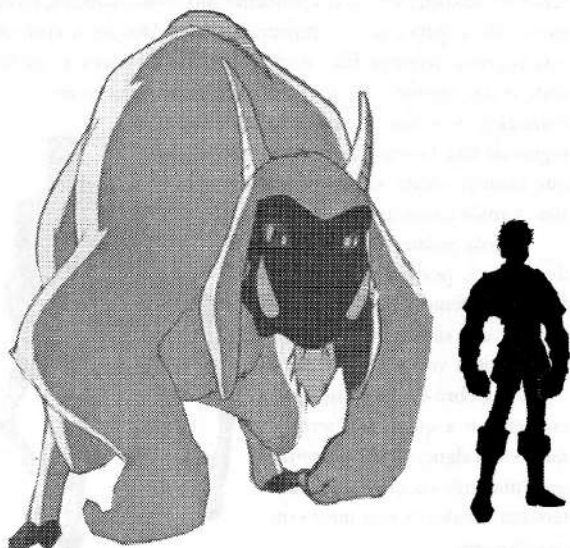
Yeti (verdadeiro)

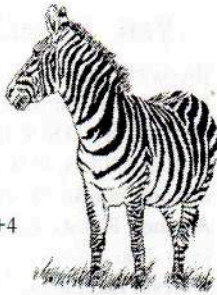
[Besta Mágica]
PVs/Tamanho: 35/Grande.
FR 6, CON 4, DEX 1, AGI 3,
INT 0, WILL 3, PER 2, CAR 2
Movimentação: 6 (solo), 6 (escalar).
Ataques: Punhos x1 (Ótimo [+3]) dano 2d3+6, Mordida (Ótimo [+3]) dano 1d3+2
Defesa/Iniciativa: 10 / +2.
Ambiente: Montanhas Geladas.
Organização: solitário, casal ou grupo (1d3+1).
Especial. *Enxergar no Escuro [12 casas], Imunidade [Frio], Pele Resistente [IP 2], Faro [+5], Salto [+2].*

Estas grandes criaturas (não confundir com o Pé-Grande, que às vezes também é chamado de Yeti em algumas regiões) servem como guardiões dos portais das cidades subterrâneas de sabedoria oculta como Shan-gri-la ou Akasha.

Apesar de dóceis e atenciosas com viajantes perdidos, são guerreiros muito poderosos e que farão de tudo para impedir a presença de inimigos ou visitantes indesejados.

Podem ser avistados nas partes mais altas, remotas e inacessíveis das montanhas do Himalaya.

Z

Zebra

[Animal]
PVs/Tamanho: 19/Grande
FR 4, CON 3, DEX -3, AGI 2,
INT (A), WILL 2, PER 2, CAR 1
Movimentação: 10 casas (solo)
Ataques: Coice x1 (Bom [+2]) dano 1d6+4
Defesa/Iniciativa: 9 / +2
Ambiente: Planícies da Afrika
Organização: solitário, casal, manada (3d6+20)
Especial: *Faro [+4], Montaria, Estouro de Manada [1d3].*

São usados como montaria por diversas tribos na Afrika. As zebras são fortes e confiáveis como montaria, mas não são tão resistentes ao trabalho quanto seus parentes eqüinos, nem tão fáceis de serem domesticadas.

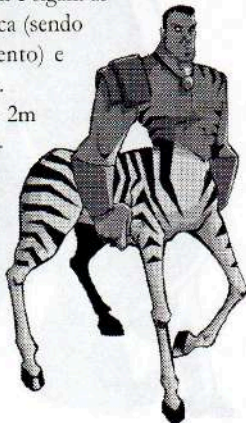
Zebro

[Humanóide, Centauro]
PVs/Tamanho: 19/Grande
FR 2, CON 2, DEX 2, AGI 1,
INT 1, WILL 1, PER 1, CAR 1
Movimentação: 10 casas (solo)
Ataques: Arma x1 (Bom [+2]) dano por arma +2
Defesa/Iniciativa: 8 / +1
Ambiente: Planícies da Afrika
Organização: solitário ou grupo de 2d6
Especial: *Coice [Bom (+2), dano 1d6+4]*

Zebros são a versão afrikana dos Centauros, uma raça mágica tão antiga quanto seus colegas gregos, que possui o torso de um Afrikan e o dorso de uma zebra, criado pela magia divina dos deuses da Grande Mãe Afrika.

Zebros são sérios e muito territorialistas, possuindo um grande senso de lealdade. Vivem em pequenas tribos nas planícies, acompanhando a beira dos rios, misturados com Afrikans e com outras criaturas feéricas. Eles respeitam todas as criaturas da floresta e das savanas, até mesmo permitindo que vivam entre eles, desde que estas obedeçam e sigam as regras da vila. Gostam de boa música (sendo que muitos tocam algum instrumento) e são exímios caçadores e pescadores.

Zebros possuem entre 1,80m e 2m de altura e podem pesar até 400-500kg. As fêmeas são aproximadamente do mesmo tamanho e peso.Zebros vivem até 100 anos.

Um Zebro é muito orgulhoso em relação a quem ele permite que o cavalgue. Pode permitir que mulheres ou crianças montem em seu dorso, mas nunca outros homens.

Zebro Líder

[Humanóide, Centauro]
PVs/Tamanho: 39/Grande
FR 3, CON 3, DEX 2, AGI 1,
INT 2, WILL 2, PER 1, CAR 1
Movimentação: 10 casas (solo)
Ataques: Espada x1 (Incrível [+4]) dano 1d6+3 ou Arco (Incrível [+4]) dano 1d6.
Defesa/Iniciativa: 8 / +1
Ambiente: Savanas da Afrika
Organização: solitário.
Especial: *Coice [+5, dano 1d6+4], Liderança [Zebro, ataque +1, +1].*

Zebro Xamã

[Humanóide, Centauro]
PVs/Tamanho: 19/Grande
FR 1, CON 2, DEX 2, AGI 1,
INT 4, WILL 4, PER 1, CAR 2
Movimentação: 10 casas (solo)
Ataques: Bastão x1 (Bom [+2]) dano 1d3+2
Defesa/Iniciativa: 8 / +1
Ambiente: Planícies Temperadas
Organização: solitário.
Especial: *Coice [1d6+4]. Rituais Divinos [3 do 1º círculo, 2 do 2º círculo e 1 do 3º círculo]*

Zoi Mavroi

[Humanóide]
PVs/Tamanho: 21/Médio
FR 1, CON 1, DEX 2, AGI 2,
INT 1, WILL 1, PER 1, CAR 1
Movimentação: 6 casas (solo)
Ataques: Espada x1 (Bom [+2]) dano 1d6+1
Defesa/Iniciativa: 9 / +1
Ambiente: Neokosmos
Organização: solitário, Grupo (1d3+3), tropa (1d6+6)
Especial: *Enxergar no Escuro [12 casas], Rituais [Arkano, 2 do 1º círculo, 2 do 2º círculo].*

Os Zoi Mavroi são os verdadeiros inimigos da civilização grega. Com sua pele escura, corpo esguio e cabelos brancos, diferentes dos bestiais que são um tanto toscos, os Zoi Mavroi são astutos e bem organizados.

Sua origem remete à origem dos Deuses, G'Goschih e Norni. São os irmãos dos Zoi Asproi e sempre guerrearam entre si, desde o momento de sua criação. Exatamente como os Zoi Asproi eles são extremamente religiosos, só que ao invés de adorar Norni, adoram G'Goschih o deus negro do subterrâneo, que consideram como o pai criador.

Zoi Mavroi possuem a pele escura, negra, quase arroxeada, com cabelos brancos ou cinza-claro e olhos azuis bem claros. Possuem aproximadamente a mesma compleixão física dos humanos. As mulheres Zoi Mavros são muito belas e exóticas.

Zumbi

[Morto-Vivo]

Zumbi é um **Modelo Adquirido** que pode ser adicionado a qualquer outro tipo de Monstro ou Criatura (exceto outros Mortos-vivos, Construtos ou Demônios). Para tanto, o Mestre precisa pegar a Ficha-Base da criatura que pretende converter e aplicar os modificadores descritos abaixo:

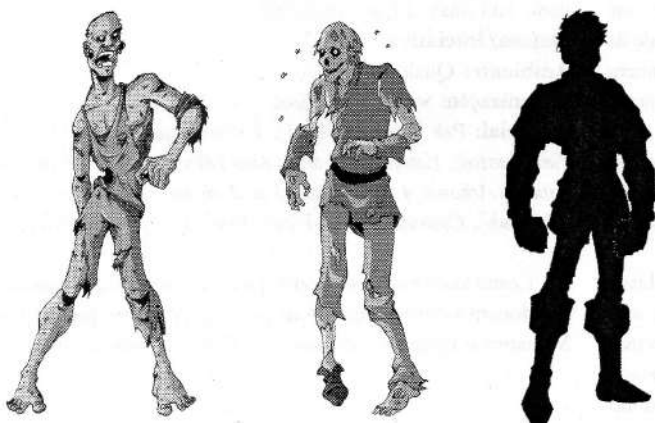
PVs/Tamanho: Mantém os mesmos valores.
Atributos: Reduza AGI e DEX em 1. Os outros Atributos Físicos permanecem os mesmos. Os Atributos Mentais são trocados por INT (M), WILL 0, PER 0, CAR 0
Movimentação: reduz em 2 casas (para o mínimo de 2 para zumbis *Pequenos* ou menores e 4 casas para zumbis *Médios* ou maiores)
Ataques: Reduza uma Graduação no bônus de Ataque. Zumbis utilizam apenas garras ou mordidas, sendo incapazes de usar armas ou equipamentos.
Defesa/Iniciativa: Recalcular com os novos valores.
Ambiente: Qualquer.
Organização: Solitário, grupos (1d3+3), multidão (3d6+20)
Especial. Todos os Zumbis possuem *Imunidades de Morto-Vivo, Enxergar no Escuro [12 casas], Cria [Uma pessoa que seja morta por um zumbi retorna como um Zumbi em 1d6 rodadas]*.

Zumbis são criaturas extremamente lentas e desajeitadas, que existem apenas para se alimentar de cérebros e produzir mais zumbis. Existem dois tipos de zumbis, os controlados pelas forças negras e os caóticos, também chamados de Zumbis Romero, em homenagem ao aventureiro que primeiro os descreveu.

Os Zumbis criados por rituais obedecem ao Mago que os criou e ficam perambulando próximos ao local onde foram criados, atacando qualquer intruso que se aproxime. Para matar um zumbi, é necessário separar a cabeça da coluna vertebral, ou ele continuará se movimentando. Membros decepados perdem a capacidade motora.

Os *Zumbis Romero*, por outro lado, são guiados pela **Fome**, ou seja, estão constantemente avançando e procurando vítimas para se alimentar de seus cérebros e, com isto, gerando uma praga que se não for controlada rapidamente pode chegar a devastar cidades inteiras (como já ocorreu).

Zumbi Infectado

[Morto-Vivo]
PVs/Tamanho: 8/Médio
FR 0, CON 1, DEX 1, AGI 1,
INT 0, WILL 0, PER 1, CAR 0
Movimentação: 4 casas (solo)
Ataques: Garras x1 (Fraco [0]) dano 1d3
Defesa/Iniciativa: 8 / +1
Ambiente: Qualquer
Organização: solitário, Grupo (2d3), Tropa (3d6+20).
Especial: *Imunidades de Morto-vivo, Caminhar, Cria [1d6 rodadas]*.

Criando novos Monstros

Uma das maiores vantagens do RPGQuest em relação aos outros RPGs é o fato dele poder ser montado de acordo com as necessidades de cada Mestre. Nós sabemos que a tentação dos jogadores de comprar este livro para conhecer os poderes dos Monstros é muito grande, por esta razão, incentivamos o Mestre a adaptar e criar novos monstros a partir das centenas de monstros que apresentamos neste livro.

Daremos a seguir um exemplo de como modificar um monstro a partir de um Abissal.

A partir da ficha básica dele, que é a seguinte:

Abissal (Esporo)

[Aberração]
PVs/Tamanho: 20/Médio
FR 1, CON 1, DEX -1, AGI 1,
INT 1, WILL 0, PER 4, CAR 0
Movimentação: 6 casas (levitação)
Ataques: Tentáculos x4 (Ótimo [+3]) dano 1d6+1 e Mordida (Ótimo [+3]) dano 2d3+1.
Defesa/Iniciativa: 8 / +2
Especial. *Abraçar e Morder, Enxergar Invisível [12 casas], Enxergar no Escuro [12 casas], Interferência Telepática [6 casas].*

O Mestre pode desenvolver uma variante do Abissal que possua 6 braços e uma coloração mais azulada em sua pele, caracterizando-o como uma outra subespécie, que poderia viver em regiões frias e ter certas imunidades contra o frio. Podemos chamar esta nova criatura de **Abissal Azulado**. Sua simples presença em uma área já seria suficiente para esfriar um ambiente a ponto de causar dano (que poderia ser agravado pela presença de mais de uma destas criaturas!). Seus dois olhos maiores poderiam ter o efeito de congelar um oponente que falhasse o Teste de Resistência, por exemplo.

Para equilibrar um número maior de tentáculos, que farão 6 ataques, o Mestre decide que a graduação de ataque deles vai ser [Bom} ao invés de [Ótimo] e que causa um pouco menos de dano. Podemos fazê-lo um pouco mais rápido também.

O Mestre também poderia desenvolver uma nova raça chamada **Abissal Negro**, maior e mais forte que o Abissal normal, que teria não apenas a pele mais resistente mas também a capacidade de se mesclar às sombras para não ser detectado. Poderia também escolher que dois de seus olhos pudessem petrificar um oponente como o *Olhar da Medusa.* Aí está um adversário formidável.

Também podemos misturar o Abissal com o Modelo Adquirido de Fantasma, para criar um **Abissal Espectral**. Um espectro monstruoso, aprisionado no astral entre Arcádia e Halzazee, que passou a assombrar as cavernas próximas de alguma vila.

Como quarto exemplo, o Mestre poderia modificar o abissal para uma versão mais selvagem, com lâminas nas pontas de seus tentáculos. A criatura não teria DEX nenhuma, mas em compensação faria um dano maior. O **Abissal Selvagem** também possui uma boca maior e mais ameaçadora, capaz de rasgar armaduras como se fossem feitas de papelão. Basta recalcular o dano. Sua pele teria uma coloração verde escura bem característica.

Criaturas Atrozes

O Mestre também pode desenvolver criaturas mais fortes que as descritas neste livro, ampliando a FR ou CON em +1 ou +2, os PVs da criatura em +5 a +10. Aumento da Pele Resistente em +1, a graduação dos Ataques sofre um modificador de +1 (de *Bom* para *Ótimo*, de *Incrível* para *Superior...*) e o dano de seus ataques aumenta em 1d3.

Chamamos este tipo de criatura de "Criatura Atroz". São bem mais raras e atuam como líderes de seus semelhantes, ou podem ser consideradas experimentos alquímicos ou místicos com estas criaturas. Utilize-as com moderação.

Combinando Classes e Monstros

Um Monstro que possua INT 0 ou maior é considerado inteligente e pode adquirir Classes como se fosse um Personagem Jogador. O Mestre pode usar qualquer classe do MÓDULO BÁSICO e combinar as habilidades dela com uma criatura.

Por exemplo, podemos combinar uma *Manticora* com a classe *Necromante* (pag. 47 MB), o que resultaria em uma criatura com os poderes combinados de ambos. Basta copiar a ficha original da criatura e adicionar as características de sua Classe.

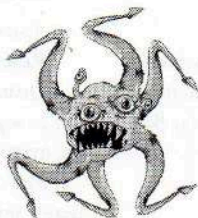
O Mestre deve decidir se a criatura será um necromante **Iniciante**, **Intermediário** ou **Avançado** e dar a ele *Pontos de Habilidade* correspondentes. Não damos regras para quantificar estes pontos, pois a gama de opções disponíveis seria infinita. Temos de confiar no bom senso do Mestre !!!

Manticora Necromante (Intermediário)

[Besta Mágica]
PVs/Tamanho: 37/Médio
FR 4, CON 3, DEX 1, AGI 2,
INT 0, WILL 1, PER 2, CAR 0
Movimentação: 6 casas (solo), 12 casas (vôo).
Ataques: Garras x1 (Ótimo [+3]) dano 1d6+4 ou Mordida [Bom [+2]) dano 2d3 ou Espinhos x6 (30 casas) (Ótimo [+3]) dano 1d3 (max. 24 espinhos/dia).
Defesa/Iniciativa: 9 / +2
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário ou Casal.
Especial: *Pele Resistente [IP 1], Enxergar no Escuro [18 casas], Faro [Incrível], Espinhos [30 casas, dano 1d3+1, 6, max. 24 por dia], Rituais [Arkanos, 4 do 1º círculo, 3 do 2º círculo, 3 do 3º círculo e 3 do 4º Círculo], Controlar Mortos-Vivos [Bom], Grande Conjurador.*

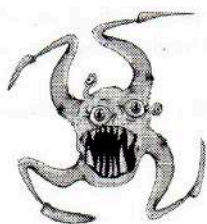
Como você pode ver, combinando elementos dos capítulos de Monstros com o capítulo de poderes, o Mestre poderá criar Monstros e Inimigos infinitos para abastecer suas aventuras.

Abissal Azul (Esporo)

[Aberração]
PVs/Tamanho: 20/Médio
FR 1, CON 1, DEX -1, AGI 1,
INT 1, WILL 0, PER 4, CAR 0
Movimentação: 8 casas (levitação)
Ataques: Tentáculos x6 (Bom [+2]) dano 1d6 e Mordida (Ótimo [+3]) dano 2d3+1.
Defesa/Iniciativa: 8 / +2
Especial. *Abraçar e Morder, Enxergar Invisível [12 casas], Enxergar no Escuro [12 casas], Interferência Telepática [6 casas], Imunidade ao Frio, Aura de Frio [20 casas, 1d2, dif. 8, max. 3d2], Congelar [12 casas, dif. 10].*

Abissal Negro (Esporo)

[Aberração]
PVs/Tamanho: 35/Grande
FR 1, CON 1, DEX -1, AGI 1,
INT 1, WILL 0, PER 4, CAR 0
Movimentação: 6 casas (levitação)
Ataques: Tentáculos x4 (Ótimo [+2]) dano 1d6+1 e Mordida (Ótimo [+3]) dano 2d3+1.
Defesa/Iniciativa: 8 / +2
Especial. *Abraçar e Morder, Enxergar Invisível [12 casas], Enxergar no Escuro [12 casas], Interferência Telepática [6 casas], Pele Resistente [IP 2], Camuflagem [dif. 10].*

Abissal Espectral (Esporo)

[Aberração, Morto-Vivo, Incorpóreo]
PVs/Tamanho: 20/Médio
FR (1), CON (1), DEX (-1), AGI (1),
INT 1, WILL 0, PER 4, CAR 0
Movimentação: 6 casas (levitação)
Ataques: Tentáculos x4 (Ótimo [+2]) dano 1d3 e Mordida (Ótimo [+3]) dano 2d3.
Defesa/Iniciativa: 8 / +2
Especial. *Imunidades de Morto-Vivo, Incorpóreo, Abraçar e Morder, Enxergar Invisível [12 casas], Enxergar no Escuro [12 casas], Interferência Telepática [6 casas], Gemido Aterrador, Telecinésia [FR 2].*

Abissal Selvagem (Esporo)

[Aberração]
PVs/Tamanho: 30/Médio
FR 2, CON 1, DEX -3, AGI 1,
INT 1, WILL 0, PER 4, CAR 0
Movimentação: 8 casas (levitação)
Ataques: Tentáculos x4 (Bom [+2]) dano 2d3+2 e Mordida (Incrível [+3]) dano 3d3+1.
Defesa/Iniciativa: 8 / +2
Especial. *Abraçar e Morder, Enxergar Invisível [12 casas], Enxergar no Escuro [12 casas], Interferência Telepática [6 casas],*

Lista de Poderes Especiais

Abençoar

Referência: Abençoar [Alvos, Bônus].

Uma vez por dia, a Criatura pode *Abençoar* até uma quantidade definida em *Alvos*, pela duração de uma batalha (até o último monstro fugir ou ser derrotado). Cada Criatura *abençoada* recebe o *Bônus* não cumulativo em sua Defesa pela duração do combate.

Absorção de Dano

[físico]

Referência: Absorção de Dano [tipo].

A estrutura vazada e sem carne de alguns seres, notadamente os esqueletos, reduz a efetividade de muitos golpes cortantes e perfurantes desferidos contra eles. Outras criaturas possuem o outro lado da moeda: por serem revestidas de membranas e terem corpo flexível, suportam melhor ataques de esmagamento.

Criaturas com Especial Absorção de Dano recebem metade do dano (arredondado para cima) de golpes especificado em Tipo. As demais modalidades fazem dano normalmente.

Absorção de Mentes

[mental]

Referência: Este Especial não possui Graduações.

O monstro possui uma capacidade de absorver memórias e conhecimentos das vítimas que devorar. Os estudiosos não sabem ao certo como funciona esse Especial, mas há relatos de monstros que tinham conhecimentos particulares de aventureiros desaparecidos e, em alguns casos, imitavam até suas vozes.

Afastar Mortos-Vivos

Referência: Afastar Mortos-Vivos [Alcance, Alvos].

Livrar o mal de uma localidade é tarefa para os mais corajosos e valentes combatentes. É preciso fé e força de vontade inabaláveis para conseguir.

Uma quantidade determinada de serem com descritivo *mortos-vivo* pela Graduação *Alvos* que estejam a até um determinado *Alcance* da Criatura são afetados por este poder. Cada morto-vivo faz um Teste de WILL contra dif. 7+INT do Herói. Se falhar, o morto-vivo precisa fugir da Criatura para o mais longe que conseguir, no mínimo 30m (20 casas).

Afogar

[físico]

Referência: Afogar [Alcance, Dano].

Controlar o movimento de um corpo d´água pode mudar o andamento de um combate, particularmente se isso permitir jogar essa água no rosto de um oponente.

Criaturas com o Especial *Afogar* podem atingir todas as inimigos dentro de uma área definida pelo *Alcance*, causando *Dano* por afogamento em todas elas.

Agarrar e Morder

[físico]

Referência: Este Especial não possui Graduações.

Quando um monstro possui um ataque de mordida, ele pode tentar segurar um oponente e fazer seguidos ataques desse tipo até matar o inimigo ou até que ele consiga se livrar do monstro.

Se o monstro for duas ou mais Graduações de tamanho maior que o oponente, ele pode *agarrar* usando apenas um de seus membros. Se conseguir, o monstro não pode mais usar esse membro até soltar a vítima. Caso seja menor, de mesmo tamanho, ou até uma Graduação de tamanho maior o inimigo, a manobra *agarrar* usará todos os membros do monstro e, neste caso, a criatura só poderá usar a ação *morder*, até soltar o inimigo.

Com um ataque específico, o monstro tenta agarrar um oponente. A criatura faz um ataque sem penalidade e, se acertar, terá controle sobre o inimigo, que ficará *Agarrado*. A partir da rodada seguinte a criatura usa sua Mordida com bônus de +3 no ataque, fazendo o dano usual por mordida.

Para sair da condição de *Agarrado*, o oponente precisa passar em um Teste de FR contra FR do Monstro.

Alterar Forma

[físico]

Referência: Este Especial não possui Graduações.

Este Especial tem íntima ligação com Licantropia sendo, na verdade, um de seus aspectos.

Criaturas com Alterar Forma mudam completamente a conformação do corpo quando determinadas condições específicas da Criatura são satisfeitas. Alguns Licantropos podem Alterar Forma quando desejarem, outros são forçados a fazer a mudança na Lua Cheia e outros seguem diferentes condições de ativação.

Quando alteram a forma, as Criaturas passam uma rodada completa em um processo de metamorfose. Ao final, elas adquirem as exatas características físicas da forma alterada, mas mantém suas mentes e conhecimentos.

Passadas as condições de alteração, a Criatura retoma sua forma original.

Alterar Tamanho

[físico]

Referência: Este Especial não possui Graduações.

Encolher de tamanho até passar pela fresta de uma porta, ou aumentar até a altura de um prédio é um Especial para poucos.

Criaturas com Especial Alterar Tamanho podem aumentar ou diminuir até duas Graduações de Tamanho usando uma rodada inteira para isso. Para cada Graduação menor, a Criatura recebe modificadores de FR -1, CON -1, AGI +1, DEX+1. Os modificadores são os opostos para Graduações maiores. Armas são modificadas da mesma maneiras, seguindo a tabela de conversão de dados por tamanho (ver ***RPGQuest Módulo Básico***). A alteração de tamanho dura 3d6+INT rodadas (uma batalha).

Amorfo

[físico]

Referência: Este Especial não possui Graduações.

A criatura não possui um corpo definido, não sendo vítima de acertos críticos. Caso o oponente faça um acerto crítico, o dano é rolado sem modificações. O acerto crítico, no entanto, continua sendo sempre considerado um acerto, independente da Defesa da criatura e do bônus de Ataque do oponente.

Aptidão Mágica

Referência: Este Especial não possui Graduações.

Alguns seres possuem uma capacidade latente e natural de fazer Magias e Rituais.

Criaturas com o Especial *Aptidão Mágica* podem ter, a critério do Mestre, acesso a Caminhos de Magia, Pontos de Magia ou Rituais. Recomenda-se ao Mestre detalhar essas características na preparação da Aventura.

Aptidão Psiônica

[psiônico]

Referência: Este Especial não possui Graduações.

Alguns seres possuem uma capacidade latente e natural de conhecer e usar Poderes Psiônicos.

Criaturas com o Especial *Aptidão Psiônica* podem ter, a critério do Mestre, acesso a Disciplinas, Poderes Conhecidos e Poderes Ativados. . Recomenda-se ao Mestre detalhar essas características na preparação da Aventura.

Arco Voltaico

[físico]

Referência: Arco Voltaico [Alcance, Raio de Efeito, Dano, Máximo].

Criaturas com capacidade de gerar campos elétricos podem trabalhar em equipe para atacar os inimigos. Fazendo uma espécie de circuito elétrico entre si, elas fazem com que toda uma área seja atingida por uma forte corrente, causando dano a todos que estiverem na área.

Todas as Criaturas que estiverem dentro do *Alcance* podem contribuir com o Especial. Uma delas será o centro do Arco Voltaico, a área determinada pelo *Raio de Efeito* será atingida por uma forte corrente elétrica causando *Dano,* não podendo ultrapassar o valor *Máximo*. Caso este efeito seja usando mais de uma vez na mesma rodada, causando interserção de áreas, a área comum receberá o maior dos danos e não a soma deles.

Arma de Fogo

Referência: Arma de Fogo [tipo].

As armas de fogo são tão temidas pela sua capacidade de causar dano significativo à distância, mantendo o atirador em relativa segurança. Em mundos de fantasia, isso é uma vantagem significativa.

A Criatura possui acesso a armas de fogo que utilizem pólvora negra, como bacamartes, pistolas de pirata, garruchas ou revólvers de West. Em quase todas as regiões do Multiverso estas armas são consideradas itens mágicos (embora não sejam afetadas por Rituais que afetem energias Arkanas, por serem instrumentos mecânicos). Pólvora e munições, porém, são raras e dificílimas de achar, tendo de ser confeccionadas com um Teste de *Alquimia* (uma vez ao dia de trabalho) vs dif. 10 para cada 1d6 projéteis.

A Criatura tem acesso a garruchas, pistolas, sabre-pistolas, mosquetes, bacamartes ou granadas. Para maiores detalhes das características das armas de fogo, consultar RPGQuest Módulo Básico.

Arremesso de Pedras

[físico]

Referência: Arremesso de Pedras [Alcance, Bônus, Dano].

Diferente de ataques com fundas ou estilingues, existem seres selvagens de forma humanóide que protegem suas vilas e casas arremessando grandes pedras na direção de estranhos. Embora seja uma boa forma de ataque, este Especial é usado mais como defesa, na tentativa de afastar intrusos.

A Criatura pode arremessar grandes pedras até a distância definida pela Graduação *Alcance*. O Ataque é feito com a Graduação *Bônus* e, caso seja um acerto, o alvo recebe o *Dano.* Caso o alvo esteja a menos da metade (arredondado para baixo) do *Alcance*, ela não pode mais ser atingida pelas pedras.

Ataque em Cardume / Enxame

[físico]

Referência: Este Especial não possui Graduações.

Pequenos insetos e peixes costumam andar em grandes grupos de modo a conseguir comida com mais facilidade, além de melhorar a defesa do grupo.

Criaturas com Especial Ataque em Cardume ou Ataque em Enxame realizam múltiplos ataques contra seus inimigos. Cada ataque pode fazer pouco dano, mas o resultado final pode ser mortal. Considere que um cardume ou exame faça um ataque único. Role os dados de ataque para uma das Criaturas e, caso ela acerte, role os dados de dano. Deduza o IP (caso exista) do alvo e DEPOIS multiplique o resultado do dano por 6.

Ataque Incorpóreo

[físico]

Referência: Este Especial não possui Graduações.

Algumas Criaturas conseguem instintivamente mudar a freqüência de vibração de seus punhos ou armas, de modo a atingir seres incorpóreos.

Criaturas com Especial Ataque Incorpóreo acertam seres com descritivo Incorpóreo normalmente, fazendo o dano padrão de seu ataque.

Ataque Sônico

[físico]

Referência: Ataque Sônico [Alcance, Dano, Dificuldade]

Um som muito forte, grave ou estridente, pode corromper a

estrutura da matéria com suas ondas de choque. Seres vivos também são afetados, recebendo dano sônico nessas circunstâncias.

O Ataque Sônico começa na casa adjacente à criatura e se prolonga através em formato de cone, até a área total de efeito determinada pela Graduação *Alcance*. Qualquer criatura que estiver dentro da área de efeito pode fazer um Teste de AGI contra Graduação *Dificuldade* para receber apenas metade do dano (arredondado para cima). Ataques sonoros não são protegidos por armaduras, escudos e outras proteções similares.

Atropelar

[físico]

Referência: Atropelar [Dano].

Algumas Criaturas ferozes são muito grandes e ainda assim capazes de se deslocar em relativa velocidade. O perigo surge quando essas Criaturas "tomam conhecimento" dessa imponência física e passam a usá-la em combate.

Ao usar o Especial *Atropelar*, a Criatura usa todo seu deslocamento básico em uma linha reta, tentando atingir tudo que se encontra na sua frente. Todas as Criaturas menores que ela devem fazer um Teste de AGI ou receberão o *Dano* especificado. Atropelar não permite curvas nem interrupções, nem tampouco escolher quem se deseja atingir: é um ataque bruto e direto.

Aura de Azar

[meta-jogo]

Referência: Aura de Medo [Alcance].

Existem seres bizarros dotados de uma impressionante capacidade de fazer as coisas darem errado com sua presença. Não se sabe se é um tipo de maldição ou poder divino dado para auto-defesa, mas o fato é que muitas coisas estranhas acontecem perto dessas Criaturas.

Todas que estejam próximas à Criatura, até a distância definida pela Graduação *Alcance* sofrem uma onda de azar terrível (todos os acertos críticos são convertidos em falhas críticas, como se o "12" natural se transformasse em um "2" natural).

Aura de Medo

[mental]

Referência: Aura de Medo [Alcance, Intensidade].

Dentro da área determinada pela Graduação *Alcance*, todas as criaturas e Personagens com WILL menor que a Graduação *Intensidade* precisam passar em um Teste de WILL contra Dif. 10 ou ficarão *Apavoradas*. A área de efeito é determinada pela graduação *Alcance*.

Aura de Medo é um Especial ativado pela Criatura. Desse modo, o monstro pode optar por não fazer uso deste Especial até que lhe seja mais conveniente. O Mestre deve definir como a criatura usa este Especial.

Aura de Podridão

[físico]

Referência: Aura de Podridão [Alcance, Dano].

Seres criados com muita energia negativa, além de se tornarem maléficos, podem irradiar sobras dessa força maligna.

Essas Criaturas possuem capacidade de emitir ondas energia negativa contra todos que estiverem próximos e pode até mesmo causar dano a quem estiver nessa área. Todas as Criaturas dentro de uma área definida pela Graduação *Alcance* recebem a cada rodada o *Dano* por energia negativa definido pelo Especial. Não há Teste de Resistência para evitar ou reduzir o dano, mas proteções especiais ou mágicas podem contornar o problema normalmente. Criaturas com Descritivos *Incorpóreo*, *Morto-Vivo*, *Construto* e *Demônio* não são afetadas por este Especial.

Bafo

[físico]

Referência: Bafo [Efeito, Alcance, Dano, Dificuldade].

O bafo é um tipo de ataque à distância que algumas criaturas possuem. O mais clássico é o "bafo do dragão" mas existem outros possíveis. O bafo começa na casa adjacente à criatura e se prolonga através em formato de cone, até a área total de efeito determinada pela Graduação *Alcance*. Todas as criaturas que estiverem nesta área serão afetadas pelo *Efeito* descrito, recebendo *Dano* caso seja aplicável.

Qualquer criatura que estiver dentro da área de efeito pode fazer um Teste de AGI contra Graduação *Dificuldade* para receber apenas metade do dano (arredondado para cima).

Beber Sangue

[físico]

Referência: Este poder não possui Graduações.

O mais clássicos dos Especiais de vampiros possui efeitos práticos em jogo, não sendo apenas uma maneira de retratar estas terríveis criaturas.

Criaturas com Especial *Beber Sangue* não se recuperam de dano com descanso, Magia, Rituais ou Itens Mágicos. Elas precisam drenar uma quantidade de sangue de seres vivos (Criaturas com Descritivo *Incorpóreo*, *Morto-Vivo*, *Demônio* e *Construto* não podem ser utilizadas para este fim). Infelizmente para estas criaturas, o dreno causa dano. Para cada rodada drenando sangue, a vítima sofre 1d6 pontos de dano e a Criatura que bebe ganha metade desse valor, arredondado para cima.

A Criatura com Especial *Beber Sangue* tem plena ciência do estado de saúde da vítima e a opção de matar a vítima ou deixá-la "apenas" debilitada é sempre sua. Quando a vítima chega a zero ou menos pontos de vida, considere que ela não possui mais sangue em seu corpo.

É importante notar que é a Criatura que escolhe suas vítimas, mas sangue de origem mais nobre é sempre mais saboroso.

Bônus Contra Magia

[Meta-Jogo]

Referência: Bônus Contra Magia [Atributo, Bônus].

Embora sejam seres aparentemente comuns, algumas Criaturas possuem uma resistência atípica contra algum tipo de Magia. Essa resistência não se traduz em um aumento do Atributo, mas em bônus apenas para Testes de Resistência.

Quando tiver que fazer um Teste de Resistência contra Magia utilizando o *Atributo* definido, a Criatura fará esse Teste com o *Bônus* descrito.

Caminhar

[físico]

Referência: Este Especial não possui Graduações.

Tanto para defender suas vidas quanto para capturar uma presa, os animais e monstros são capazes de se deslocar a grandes velocidades por curtos períodos de tempo, com grande desgaste físico, mas resultados que, em geral, compensam o esforço. Algumas Criaturas, no entanto, não têm essa habilidade, deslocando-se apenas e tão somente em sua velocidade natural. Essa limitação pode ser dar por características biológicas ou construtivas, de acordo com o tipo de Criatura em questão, e não pode ser superada.

Criaturas com o Especial Caminhar não são capazes de correr. Elas podem apenas se deslocar na velocidade permitida pelo seu Movimento.

Caminhar nas Árvores

[físico]

Referência: Este Especial não possui Graduações.

Pular de galho em galho, flutuar entre as copas das árvores ou até mesmo ir se teleportando entre troncos próximos são algumas das maneiras como este Especial pode funcionar.

Em termos de jogo, a Criatura com o Especial Caminhar nas Árvores pode usar seu Movimento completo andando entre árvores, sem penalidade de qualquer espécie.

Camuflagem

[físico]

Referência: Conjurar [Intensidade].

Alguns animais possuem sua coloração similar ao ambiente em que vivem. Eles costumam usar essa vantagem para se esconderem permitindo ataques surpresa contra inimigos.

Quando uma Criatura usa o Especial *Camuflagem*, seus oponentes precisam passar em um Teste de PER vs. 9 + Graduação *Intensidade* para encontrar a Criatura escondida. Camuflagem funciona apenas quando a Criatura está em seu ambiente natural.

Canalizar Poder

[físico]

Referência: Canalizar Poder [Efeito, Dano].

A íntima ligação com um dos elementos da natureza permite à Criatura ter um forte controle sobre ele, mesmo em combate próximo.

Criaturas com Especial Canalizar Poder podem deixar seus ataques mais perigosos aumentando o dano. Além do dano natural do ataque, a Criatura faz um *Dano* adicional de *Efeito* na vítima. Imunidades e Resistências aplicam-se normalmente.

Carapaça

[físico]

Referência: Carapaça [IP].

Carapaça é uma característica física, em geral decorrente de milhões de anos de adaptações evolutivas. Trata-se de um reforço físico na parte das costas da Criatura, de modo a protegê-la contra ataques sorrateiros.Criaturas com Carapaça possuem um redutor de dano definido pela Graduação *IP* para todos os golpes físicos que receber pelas costas.

Carga

[físico]

Referência: Carga [Bônus].

Trata-se de uma manobra de combate na qual a Criatura concentra sua força no movimento das pernas e transfere essa energia para o golpe. no momento adequado.

Para utilizar o Especial *Carga*, a Criatura precisa correr algumas casas em linha reta, até o máximo de casas definidas pela Graduação *Bônus* e então realizar um ataque. O número de casas que conseguiu correr será adicionado ao bônus de dano caso acerte o golpe. A Criatura não pode correr mais casas que seu *Bônus* permite.

Círculo Mágico contra o Bem

[físico]

Este é um Especial de meta-jogo.

Referência: Círculo Mágico contra o Mal [Área].

Criaturas maligna podem ser um tormento para os seres do bem. Sua simples presença é desagradável, enjoativa e até mesmo nociva para seres vivos. .

Todos os seres com intenções benignas ou neutras dentro da Área recebem uma penalidade de -1 em todas as jogadas de Ataque e Testes de Resistência.

Círculo Mágico contra o Mal

[físico]

Este é um Especial de meta-jogo.

Referência: Círculo Mágico contra o Mal [Área].

Criaturas pura e benignas podem ser um tormento para os seres malignos. Sua simples presença pode ser incômoda ou até mesmo nociva para mortos-vivos.Todos os seres com intenções malignas dentro da Área recebem uma penalidade de -1 em todas as jogadas de Ataque e Testes de Resistência.

Compreender Linguagens

[mágico]

Referência: Este Especial não possui Graduações.

Entender uma língua estranha faz uma grande diferença para planejar as ações e até para escolher corretamente os inimigos.

Este Especial faz com que a Criatura consiga entender ou ler qualquer tipo de língua existente (mas não conversar ou escrever!). Este Ritual permite a ele ler até 10 páginas de um documento ou escutar 3d6+INT rodadas de uma conversa.

Conceder Desejos

[mágico]

Referência: Conceder Desejos [Quantidade].

Realizar o maior dos sonhos, ter a maior das riquezas, escapar do maior dos perigos... praticamente não há limitações para o uso deste Especial.

Criaturas com o Especial *Conceder Desejos* podem fazer a vontade de quem os pede: basta ao amo dizer as palavras "eu desejo" e a Criatura concederá o que for pedido, nas **exatas palavras** solicitadas. A única limitação deste *Especial* é que não se pode pedir mais *desejos* com um dos *desejos*. Se isso for tentado, o pedido é ignorado.

Concussão Psíquica

[mental]

Referência: Concussão Psíquica [Alcance, Dano].

Consussão Psíquica não é um ataque cruel, sendo feito diretamente contra a mente do oponente, mas incapaz de matá-lo. É usado como recurso de defesa para garantir a fuga da Criatura.

A Criatura emite uma onda de concussão em vítimas que estejam dentro a área determinada pela Graduação *Alcance*, causando *Dano* não letal a elas. As vítimas podem fazer um Teste de WILL contra 8+INT da Criatura para reduzir o dano à metade. Caso a vítima chegue a 0 ou menos Pontos de Vida, ela desmaia por 1d6 horas, acordando com metade (arredondado para cima) dos Pontos de Vida que tinha antes do golpe.

Conjurar [Criaturas]

[físico] ou [mágico]

Referência: Conjurar [Tipo, Quantidade].

Devido a poderes místicos ou uma capacidade natural de liderança, a criatura é capaz de, quando ameaçada em combate, chamar outras criaturas para ajudá-la.

A criatura consegue conjurar outras criaturas definidas pelo *Tipo*, que entram em jogo sob o controle do conjurador. O número de criaturas trazidas é definido pela Graduação *Quantidade*: As criaturas conjuradas devem ser dispostas a até 3 casas de distância do conjurador, em qualquer posição.

Constrição

[físico]

Referência: Constrição [Dano].

Embora ataques de garras, mordidas e bicadas sejam funcionais, algumas Criaturas optam por usar o corpo todo em uma manobra de envolver a vítima e apertar seu corpo com a força de seus músculos, sem com isso sacrificar sua capacidade de combate.

Se realizar um ataque bem sucedido contra uma Criatura pelo menos uma Graduação de tamanho menor, ela pode envolver o adversário com seu corpo causando *Dano* somando seu bônus de FR por rodada. Para escapar, a vítima precisa passar em um Teste de FR contra FR da Criatura. Apenas um inimigo pode ser constrito por vez.

Controlar [Criaturas]

[físico] ou [mágico]

Referência: Controlar [Tipo, Quantidade, Alcance].

Devido a poderes místicos ou uma capacidade natural de liderança, a criatura é capaz de, quando desejar, tentar tomar o controle de um determinado tipo de criaturas.

A criatura consegue controlar outras criaturas definidas pelo *Tipo*, que passam para o controle do controlador. O número de criaturas controladas é definido pela Graduação *Quantidade* e a distância máxima que o Especial atua é definida pela Graduação *Alcance*.

É importante observar que *Controlar Criaturas* só funciona sobre criaturas que já estejam dentro da área de efeito, diferentemente do Especial *Conjurar Criaturas* que "traz" novas criaturas para o combate.

Controle Psíquico

[mental]

Referência: Controle Psíquico [Alcance, Alvos, Intensidade].

A maneira mais segura para se lutar é não lutar. Alguns seres com habilidades psiônicas sabem disso e usam suas faculdades mentais para dominar parte dos oponentes e os fazer lutar uns contra os outros.

Dentro da área determinada pelo *Alcance*, a Criatura escolhe uma vítima que precisar passar em um Teste de WILL contra Graduação *Intensidade*. Se falhar no Teste, a partir da rodada seguinte a vítima passará a lutar pela Criatura, atacando seus antigos aliados no melhor de suas habilidades. A máxima quantidade de vítimas diferentes que a Criatura pode controlar é limitada pela Graduação *Alvos*. A Criatura pode, a qualquer momento, terminar o controle de quantas vítimas desejar.

Corpo Etéreo

[físico]

Referência: Corpo Etéreo [Redutor de Dano]

Algumas criaturas possuem sua estrutura corporal tão pouco coesa que sua forma é mantida muito mais pela consciência do ser do que pelas leis da natureza. Assim, ao serem atravessados por um objeto físico (leia-se armas dos oponentes), esse tipo de criatura sofre muito menos do que seres com um corpo mais denso.

Criaturas com o Especial Corpo Etéreo possuem um fator de diminuição para todos os ataques físicos que receberem. Para cada vez que forem acertados, role o *Redutor de Dano* e diminua este valor do dano aplicável. Caso o valor do *Redutor* seja maior que o Dano, considere o dano como 1 ponto.

Cria

[mental]

Referência: Cria [Tipo, Tempo de Criação].

Algumas Criaturas são trazidas ao mundo de uma maneira mais mística e menos biológica que outras. Ao invés de seguir um ciclo reprodutivo, esses monstros surgem por algum tipo de infecção, contaminação ou maldição quando outras criaturas são mortas por eles.

Quando uma criatura qualquer morrer por um golpe desferido por uma Criatura com Cria, ela se tornará uma Criatura descrita em *Tipo* dessa depois de um tempo definido pela Graduação *Tempo de Criação*, com as exatas mesmas características e poderes. Caso *Tipo* seja omitido, a Criatura vítima vira um exemplar do atacante.

Defesa Coordenada

[físico]

Referência: Defesa Coordenada [Bônus].

Existem Criaturas e algumas tropas especiais que, seja por instinto ou por treinamento intensivo, conseguem se proteger melhor quando atuam em conjunto. Essa proteção adicional pode vir por conta de partes resistentes do corpo como exoesqueletos e carapaças ou de escudos corporais.

Criaturas com o Especial Defesa Coordenada podem, quando em grupos de pelos menos 4 indivíduos, usar sua capacidade ampliada de defesa. Todas as Criaturas devem estar próximas (lado a lado) para que a formação de combate seja efetiva. Todas as Criaturas que fizerem parte dessa formação de defesa recebem o menor *Bônus* em sua Defesa dentre todos os que fazem parte do grupo. Indivíduos podem entrar e sair da formação sempre que desejarem, sem prejuízo para a mesma, desde que as condições de posição e quatidade sejam respeitadas.

Deslocamento

[físico]

Referência: Deslocamento [Bônus].

Embora não sejam consideradas como seres Incorpóreos, seres com o Especial *Deslocamento* estão em um meio termo entre o plano material e o astral. Estas Criaturas possuem corpo físico e interagem normalmente com a matéria, mas por vezes é difícil indicar com precisão sua exata localização.

Criaturas com o Especial *Deslocamento* recebem o *Bônus* em sua Defesa contra qualquer tipo de ataque físico. Esse Bônus também é aplicado em magias que atingiriam a Criatura como alvo. Magias de área e Poderes Psiônicos funcionam normalmente contra a Criatura.

Detectar

[físico]

Referência: Detectar [Alvo, Alcance].

A capacidade de alguns seres de notar determinados efeitos ou condições é a maior habilidade desses seres.

Criaturas com o Especial *Detectar* são capazes de se concentrar e procurar, dentro do *Alcance*, todos que satisfaçam a condição descrita em *Alvos*. Detectar [Invisível], por exemplo, indica à Criatura todos os serem Invisíveis que estiverem na área. Detectar [Magia] indica magias sustentadas e rituais em funcionamento que estejam dentro da Área, e assim por diante.

Devorar a Alma

[mental]

Referência: Este Especial não possui Graduações.

Existem seres malignos que, embora não sejam grandes ou particularmente perigosos em combate, são tão ligados a energias negativas e destrutivas que, quando matam o corpo do seus inimigos, não se contentam apenas com uma morte física.

Quando uma Criatura com o Especial *Devorar a Alma* mata outra Criatura ela pode se alimentar da alma de seu inimigo comendo toda a carne de seu corpo. Caso a Criatura consiga comer todo o cadáver do inimigo, sua alma será destruída irreversivelmente, impedindo a realização de Rituais de reincarnação ou ressurreição.

Comer o corpo de um inimigo leva um certo tempo, o que praticamente impede que a Criatura faz isso durante um combate. No entanto, são necessários apenas 30 minutos para que um corpo de tamanho médio seja devorado por inteiro por uma Criatura também de tamanho médio, o que dá muito pouco tempo para localizar um cadáver em uma masmorra, por exemplo. Para diferenças de tamanho, considere metade do tempo para cada Graduação de tamanho diferente. Caso haja mais de uma Criatura com o Especial Devorar a Alma, também divida o tempo necessário para o corpo ser completamente desvorado.

Difícil de Afastar

[mental]

Referência: Difícil de Afastar [Bônus].

Alguns mortos-vivos possuem uma resistência incomum à Habilidade *Afastar Mortos-Vivos* (ver Módulo Básico), embora isso não se reflita em uma WILL maior.

Quando um clérigo tenta *Afastar* uma Criatura com o Especial *Difícil de Afastar*, some o *Bônus* à dificuldade do Teste feito pelo clérigo.

Doença

[físico]

Referência: Doença [Método, Efeito Completo/Efeito Parcial, Intensidade].

Assim como alguns animais produzem substâncias tóxicas para se defender dos predadores, outros possuem um mecanismo simbiótico com micro-organismos patogênicos. Eles podem transmitir variadas doenças, menos para se defenderem, mas muito mais no sentido de protegerem a espécie.

Método determina a maneira como o doença precisa entrar em contato com a vítima para agir. Caso seja isso aconteça, a vítima faz um Teste de CON vs. Graduação *Intensidade*. Caso não passe no Teste, a vítima sofre o *Efeito Completo*. Se passar, sofre o *Efeito Parcial*. Um indicador "0" como Efeito Parcial indica que a vítima nada sofrerá caso passe no Teste de CON.

Dom da Respiração

[físico]

Referência: Dom da Respiração [alcance].

Alguns seres da água conseguem não apenas respirar debaixo d´água, mas permitem que seus amigos terrestres também o façam.

Qualquer Criatura aliada que esteja dentro da área de *Alcance* deste Especial consegue respirar debaixo d´água também.

Drenar Energia

[físico]

Referência: Este poder não possui Graduações.

Criaturas com Especial *Drenar Energia* não se recuperam de dano com descanso, Magia, Rituais ou Itens Mágicos. Elas preci-

sam drenar uma quantidade de sangue de seres vivos (Criaturas com Descritivo *Incorpóreo*, *Morto-Vivo*, *Demônio* e *Construto* não podem ser utilizadas para este fim). Infelizmente para estas Criaturas, o dreno causa dano. Para cada rodada de dreno, a vítima sofre 1d6 pontos de dano e a Criatura que drena recebe metade desse valor, arredondado para cima.

A Criatura com Especial *Drenar Energia* tem plena ciência do estado de saúde da vítima e a opção de matar a vítima ou deixá-la "apenas" debilitada é sempre sua. Quando a vítima chega a zero ou menos pontos de vida, considere que ela está morta, sem causa visível.

É importante notar que é a Criatura que escolhe suas vítimas, mas seres de origem mais nobre são sempre mais procurados.

Dreno [Atributo]

[mental]

Referência: Dreno de Atributo [Atributo, Duração, Dificuldade].

Este Especial é relativamente comum em seres criados com muita energia negativa e maligna. O simples toque de uma Criatura desse tipo pode corromper temporária ou permanentemente uma parte da energia vital de seres vivos.

Em um ataque bem sucedido de toque, a Criatura consome uma Graduação do Atributo que é capaz de afetar. Caso haja a Graduação *Dificuldade* na descrição do especial, a vítima pode fazer um Teste de WILL contra esse valor para evitar o efeito. Caso a *Dificuldade* esteja omitida, considere que o Dreno é automático.

O Atributo fica reduzido pelo tempo determinado pela *Duração*, podendo não voltar mais caso a *Duração* seja permanente. Independente do Dreno ser temporário ou permanente, caso uma Criatura chegue a -4 em qualquer um de seus Atributos, morrerá instantaneamente.

Dreno de Energia

[físico]

Referência: Este Especial não possui Graduações.

Trata-se de outro Especial ligado às forças do mal. Embora não cause um dano adicional ou permanente, o este tipo de Criatura enfraquece consideravelmente um grupo de inimigos com suas habilidades.

Quando uma Criatura sofrer dano causado por *Dreno de Energia*, este dano não poderá ser curado com a Perícia *Cura*, e qualquer Magia, Ritual, Efeito, Item Mágico, Poção, Poder Psiônico ou similar recuperará apenas 1 ponto. A melhor maneira de recuperar esses Pontos de Vida é com repouso completo e absoluto, e os pontos retornam à taxa natural: 1 ponto por dia de repouso completo.

Elo Telepático

[mental]

Referência: Elo Telepático [Quantidade].

Um importante Especial psiônico latente em algumas criaturas, Elo Telepático permite criar uma conexão mental entre ela e seus aliados, em número definido pela Graduação *Quantidade*.

O Elo só funciona com aliados que estejam dentro do campo de visão da Criatura. Esta conexão permite a eles "conversar" telepaticamente durante 3d6+INT rodadas (uma cena). Este Especial não permite ler a mente de ninguém ou estabelecer nenhum tipo de controle, apenas passar informações como se estivesse "falando" dentro da mente do Personagem. Se a vítima não quiser estabelecer o *Elo Telepático*, ela pode fazer um Teste de WILL contra 8+INT da Criatura para resistir.

Energia Curativa

[mental]

Referência: Energia Curativa [Alcance, Cura, Limitação]

Nem todas as Criaturas são maléficas ou inimigas, e nem todos os Especiais são destrutivos. Energia Curativa é um exemplo de Especial benevolente, uma prova de que os deuses ainda vêem as raças civilizadas com bons olhos. Essencialmente, trata-se de uma capacidade que algumas Criaturas têm de curar ferimentos ou até doenças de outras Criaturas.

Todas as Criaturas que estiverem ao *Alcance* do efeito curativo podem se beneficiar dele. Caso esse *Alcance* seja toque, ele é especificado em detalhes na ficha da Criatura. A cura, seja ela de ferimento (Pontos de Dano), doenças ou envenenamentos é aplicada a todas as Criaturas indiscriminadamente, até o máximo definido por *Limitação*.

Enfeitiçar Pessoas

Referência: Enfeitiçar Pessoas [Quantidade, Dificuldade]

O poder da sedução pode ser (em geral é !) mais forte que habilidades de luta e combate.

Usando de seus poderes mágicos, a Criatura é capaz de enfeitiçar seres com descritivo *Humanóide*, que precisam passam em um Teste de WILL contra Dif. 6+INT+Graduação *Dificuldade* ou ficará sob o poder da Criatura por 1 hora. *Quantidade* define o número de usos permitidos do Especial por dia.

Um Personagem enfeitiçado deve ser tratado como *Seduzido* e considerará a Criatura como um amigo e aliado, mas não fará nada que contrarie sua natureza.

Engenhoqueiro

Referência: Engenhoqueiro [Graduação]

Aviso:** esta é uma Habilidade de* ***meta-jogo.

É a capacidade de juntar pedaços de sucata e transformá-los em algo que tenha uma utilidade. O engenhoqueiro pode construir equipamentos, veículos e até mesmo familiares construtos se tiver peças suficientes e tempo suficiente para trabalhar. A complexidade e tamanho das engenhocas é definido pela Graduação do Personagem nesta Habilidade (**Normal** permite a ele construir pequenos construtos e equipamentos, **Ótimo** permite a ele criar NPCs construtos de tamanho médio, sempre respeitando os limites máximos definidos por sua Graduação).

O tempo para a elaboração de um construto demora 1d6 dias para cada categoria na tabela abaixo. Um construto "base" demora 1d6 dias para ser montado e custa 50gp. Para cada categoria acima, acrescente +50gp de custo de montagem (ex. um construto que tenha 9 PVs custará 100gp).

Graduação	Atributo	Ataque	Def	PV	Dano
Base	0	0	7	6	1d3
Normal	+1	+1	8	9	1d3+1
Bom	+2	+2	9	12	1d6
Ótimo	+3	+3	10	15	1d6+1
Incrível	+4	+4	11	18	1d6+2
Superior	+5	+5	12	21	2d6
Heróico	+6	+6	12	24	2d6+2

Julian quer construir um servo mecânico para ajudá-lo em seu laboratório. Ele decide que o construto terá INT +3 e 12 PVs.

O tempo total de construção deste automato será de 1d6 (base) + 3d6 (INT 3) + 2d6 (PV 12) dias, ou seja, 6d6 dias. O custo total será de 50gp (base) +150gp (INT 3) + 100gp (12 PVs), totalizando 300gp. Uma vez construído, Julian poderá trabalhar no construto de sucata para "melhorá-lo", ampliando uma característica por vez, ou uma Graduação por vez, ao custo de +50gp e 2d6 dias de trabalho (dentro dos limites de sua Graduação na Habilidade).

*Anton, um robô-serviçal, com FR 1, CON 1, AGI 0, DEX 0, INT 2, WILL 0, PER 2 e CAR 1, Ataque +1, Def. 8, 9 PVs e dano 1d3 demoraria um total de 11d6 dias para ser feito e 550gp de materiais, necessitando de um engenhoqueiro de Graduação **Bom**.*

*Golias, uma Máquina de Combate com FR 4, CON 4, AGI 1, DEX 1, WILL 0, PER 2 e CAR 0, Ataque +4, Def. 9, 18PVs e dano base 2d6+2 (+bônus de FR) demoraria um total de 27d6 dias e custaria 1.350gp em materiais, necessitando de um engenhoqueiro de Graduação **Incrível**.*

Os Atributos do automato devem ser construídos separadamente, de acordo com a Graduação que o engenhoqueiro desejar. Todos os outros Atributos Base do construto serão **Fracos** (0). De acordo com a INT do construto, ele pode executar diversos tipos diferentes de tarefa, desde apenas comandos simples como "atacar" ou "defender" até missões mais complicadas.

Os construtos feitos desta maneira sempre têm a aparência meio "sucata" e não possuem consciência, espírito ou mente, sendo imunes a qualquer tipo de dominação mental mágica ou psiônica (imunidade de construto). Por outro lado, são totalmente incapazes de tomar decisões por si mesmos. Trate cada construto como um NPC para fins de campanha.

O engenhoqueiro também é capaz de consertar construtos. Para isto, ele pode fazer um Teste a cada 6 horas vs. dif. 9 usando a Graduação como bônus (+1 para **Normal**, +2 para **Bom**, +3 para **Ótimo** e assim por diante). Se passar, ele poderá consertar 1d3 Pontos de Vida no construto mas, dependendo da quantidade de PVs restaurados através de engenhocas, o construto passará a ter uma aparência de "sucata".

Engolfar

[físico]

Referência: Engolfar [Dano].

Embora ataques de garras, mordidas e bicadas sejam funcionais, algumas Criaturas amorfas optam por usar o corpo todo em uma manobra de envolver a vítima e apertar seu corpo com a força de suas membranas, sem com isso sacrificar sua capacidade de combate.

Se realizar um ataque bem sucedido contra uma Criatura pelo menos uma Graduação de tamanho menor, ela pode envolver o adversário com seu corpo causando *Dano* de esmagamento. Para escapar, a vítima precisa passar em um Teste de FR contra FR da Criatura. Apenas um inimigo pode ser engolfado por vez.

Engolir

[físico]

Referência: Engolir [Tamanho].

Muitas Criaturas não lutam apenas pelo prazer de lutar ou pela defesa de seu território, mas para se alimentar. Isso pode ser lamentável quando o prato principal for o Halfling Ladrão do grupo de Aventureiros, mas assim é a vida.

Com um ataque bem sucedido de morder, a Criatura abocanha qualquer alvo até o limite da Graduação *Tamanho*. O alvo estará, então, inteiro na boca da Criatura e terá um rodada para escapar antes de ser mastigada e engolida, o que evidentemente resultará em sua morte. Caso a Criatura tenha o Especial *Agarrar e Morder*, e já tenha Agarrado sua vítima, o ataque é feito com o bônus do Especial em questão.

Enxergar Invisível

[físico], [mental] ou [físico e mental]

Referência: Enxergar Invisível [Alcance].

A criatura é capaz de enxergar outras criaturas, objetos, efeitos e magias que estejam *Invisíveis*, até a distância indicada pelo *Alcance*.

Enxergar no Escuro

[físico]

Referência: Enxergar no Escuro [Alcance]

A criatura é capaz de enxergar na escuridão como se fosse na penumbra. Cores são um pouco prejudicadas, mas a visão é perfeita até a distância indicada pelo *Alcance*.

Enxurrada

[físico]

Referência: Enxurrada [Área].

Não causa nenhuma estranheza a afirmação de que uma enxurrada de água apaga pequenos focos de incêndio ou fogueiras. O interessante é sabermos que algumas criaturas podem causar enxurradas.

Criaturas com Especial Enxurrada podem cobrir a Área com água apagando automaticamente todos os fogos naturais. Para apagar fogos mágicos, a Criatura faz um Teste de WILL contra Dif. 10 para cada foco.

Escutar

[físico]

Referência: Escutar [PER].

Muitos animais e monstros, embora tenham Percepção similar a de humanos e outras raças civilizadas, possuem uma capacidade ampliada de audição.

Quando fizer um Teste de PER usando sua audição, a Criatura usa sua Graduação PER em lugar do Atributo.

Escuridão Mágica

[mágico]

Referência: Escuridão Mágica [Área].

Criar um ambiente onde seus inimigos não podem ver é uma ótima estratégia para vencê-los. Ainda mais se o efeito não físico, mas de origem mágica.

Criaturas com o Especial *Escuridão Mágica* podem criar uma área na qual a luz não passa, impedindo a completamente a visão dentro da *Área*. Criaturas com o Especial *Enxergar no Escuro* também não podem ver nada na área, mas criaturas com os Especiais *Radar*, *Sonar* e *Imunidade [Magia]* podem ver seus oponentes normalmente, seja através destes especiais, seja por não serem afetados pela Escuridão Mágica. Magias baseadas no elemento Luz podem funcionar, desde que o criador da Magia passe em um Teste de WILL vs. WILL da Criatura que conjurou Escuridão Mágica.

A Criatura que cria a Escuridão é imune a seus efeitos, enxergando perfeitamente nele.

Espetar

[físico]

Referência: Espetar [Dano].

Animais que possuem o corpo recoberto por espinhos usam essa característica para fugir dos predadores, ou até mesmo matá-los para proteger sua espécie.

Sempre que uma Criatura com o Especial Espetar for tocada por outra Criatura, ela causará *Dano* por perfuração. Para poder tocar a Criatura com Espetar, é necessário se mover com cuidado, o que requer atenção e, evidentemente, a permissão da Criatura.

Espinhos

[físico]

Referência: Espinhos [Alcance, Dano, Quantidade por Disparo, Máximo].

Disparar espinhos ou farpas cortantes contra o inimigo é uma forma de ataque à distância muito boa para manter predadores longe ou para caçar suas presas.

Criaturas com Especial Espinhos podem disparar uma quantidade limitada por *Máximo* de espinhos ou farpas por dia, sendo feitas *Quantidade por Disparo* por vez. Alvos que estejam dentro do *Alcance* precisam fazer um Teste de AGI para evitar serem acertados, mas se falharem recebem o *Dano*.

Estouro de Manada

[físico]

Referência: Estouro de Manada [Dano].

Grandes animais, especialmente os usados como gado, costumam ser criaturas pacíficas e dóceis até se sentirem ameaçadas. Ao invés de atacarem, essas Criaturas preferem fugir em grupo, o que pode causar sérios estragos em quem estiver no caminho.

Grupos de no mínimo 5 Criaturas que fujam juntas usam o Especial *Estouro de Manada*. As Criaturas se deslocam em velocidade 3x maior que seu Movimento, buscando fugir do que lhes apavora. Todos os seres menores que a Criatura quem estiverem no caminho da manada, precisam fazer um Teste de AGI a cada 10 indivíduos que fizer parte da mana (arredondado para cima) para evitar o *Dano*. Cada Teste e seus possíveis danos são feitos separadamente.

Evasão

[físico]

Referência: Este Especial não possui Graduações.

A Criatura possui uma capacidade melhorada de se movimentar com velocidade quando enfrenta perigos maiores.

Sempre que tiverem que fazer um Teste de AGI para reduzir um dano à metade, criaturas com Evasão fazem o Teste para reduzir o dano a zero, evitando completamente o efeito caso passem no Teste.

Exorcismo

Referência: Exorcismo [Dano].

Expulsar demônios de um local e de uma *Possessão* é uma tarefa para os fé mais profunda.

Até 1d6 seres com descritivo *demônio* que estejam a até 9m (6 casas) de distância da Criatura são afetadas por este Especial. A Criatura faz individualmente um Teste de *Conhecimentos-Religião* vs. a WILL de cada um dos demônios que tentar *Exorcizar*. Caso seja um sucesso, o demônio o *Dano* sem direito a Teste de Resistência. A Criatura pode tentar *Exorcizar* apenas uma vez por grupo de demônios.

Faro

[físico]

Referência: Faro [PER].

Muitos animais e monstros, embora tenham Percepção similar a de humanos e outras raças civilizadas, possuem uma capacidade ampliada de olfato.

Quando fizer um Teste de PER usando seu olfato, a Criatura usa sua Graduação PER em lugar do Atributo.

Ferrão

Referência: Ferrão [Bônus, Dano].

Algumas Criaturas gigantes (em geral construtos) possuem um ataque especial com a cauda cuja ponta tem a forma de ferrão. Trata-se de um ataque poderoso, mas que não pode ser usado seguidamente, necessitando um tempo de preparo entre cada uso.

Criaturas com o Especial Ferrão podem fazer um ataque especial com o *Bônus* e, se acertarem, causam o *Dano* descrito. Defesas e IPs se aplicam normalmente.

Ferrugem

Referência: Este Especial não possui Graduações.

Esta habilidade é um caso raro entre as Criaturas do Multiverso.Por razões desconhecidas pelos mais curiosos dos sábios, alguns seres alimentam-se do processo de corrosão de

metais. Completamente desinteressados em matar outros seres, estas Criaturas procuram apenas a oportunidade de tocar metais para enferrujá-los e com isso se alimentarem.

Quando uma Criatura com o Especial *Corrosão* toca (ou é tocada por) uma peça metálica, esta pela enferruja imediatamente, perdendo toda sua resistência e propriedades úteis. Metais mágicos ou encantados têm direito a um Teste de Bônus Mágico contra 7 + WILL da Criatura e, se falharem, terão o mesmo destino.

Quando consegue corroer uma peça metálica, a Criatura aumenta seus PVs em2d6, mas não pode ultrapassar seu máximo.

Forma de Névoa

[físico]

Referência: Este Especial não possui Graduações.

Trata-se de um poder sobrenatural, comum em vampiros, que previne que a Criatura seja morta em combate simples.

Se a Criatura chegar a zero ou menos Pontos de Vida, ela se transforma em uma névoa e pode fugir através de pequenas passagens até chegar a seu esconderijo (em geral, um caixão). Para ser derrotada definitivamente, o esconderijo deve ser destruído e a Criatura precisa ser exposta ao fogo ou luz do Sol.

Forma Racial

Referência: Forma Racial [Graduação]

Aviso: esta é uma Habilidade de **meta-jogo**.

A Criatura é capaz de assumir forma humana (ou outra raça que desejar). Com Graduação **Normal**, ele consegue assumir uma "persona", que é uma versão "humana" (ou "élfica", "goblinóide" etc...) dos traços mais característicos da Criatura (que irá possuir sempre a mesma aparência, todas as vezes que a Criatura assumir a *Forma Racial*), pelo período de até uma hora por dia. A partir de **Bom**, o Personagem pode escolher uma raça extra para criar uma *Persona* naquela raça [2 raças para **Bom**, 3 para **Ótimo**, e assim por diante].

Grito Estridente

[físico]

Referência: Grito Estridente [Alcance, Dano].

O poder de causar dano com sons extremamente altos e, em geral, agudos é um Especial frequentemente subestimado por aventureiros novatos. Embora não sejam mortais por si só, os Gritos Estridentes podem mudar o destino de uma batalha.

A Criatura pode cantar ou gritar com uma voz estridente e irritante, e todos que estiverem dentro de um raio determinado pela Graduação *Alcance* precisam passar em um Teste de WILL vs. Dif. 10 ou receberão o dano sonoro (que não pode ser absorvido por IP de armaduras) de acordo como a Graduação *Dano*.

Guincho

[físico]

Referência: Guincho [Alcance1, Alcance2].

Algumas criaturas não tem uma boa capacidade de defesa, mas aprendem a usar o ecossistema local a seu favor. Esses seres usam um método de chamar animais próximos para ajudá-la a se defender.

Criaturas com o Especial Guincho podem detectar a presença de inimigos em um raio determinado por *Alcance1*. Qualquer Criatura que não faça parte da fauna local dentro dessa área alerta a Criatura, que emitirá um grito alto e agudo que pode ser ouvido até uma distância determinada por *Alcance2*.

Embora Guincho não convoque ou obrigue outras Criaturas a virem em socorro da Criatura, a convivência as ensina que esse som significa "presença de inimigos" ou, em termos mais práticos, "comida!".

Imobilidade

[físico]

Referência: Este Especial não possui Graduações.

Uma das melhores maneiras de se esconder é ficar à vista dos inimigos e ainda assim não ser percebido. Isso faz com que o inimigo não o considere uma ameaça, permitindo um ataque surpresa feroz no início da batalha.

Criaturas com o Especial *Imobilidade* podem ficar paradas e, com isso, serem confundidas com parte do ambiente em que estão. Assim, quando desejarem atacar, elas saem da condição imóvel e fazem um ataque surpresa com +4, apenas na primeira rodada de combate.

Imortal

[mágico]

Referência: Este Especial não possui Graduações.

Algumas Criaturas escolhidas pelos deuses têm a bênção (ou maldição) de nunca morrerem. Não importa quanto de dano recebam ou o tipo de magia que sejam alvo, eventualmente, seus corpos e mentes são reconstruídos.

Criaturas com Especial Imortal não morrem. Nunca. Caso tenham seus Pontos de Vida reduzidos a zero, elas aparentam morrer e deixam de agir em combate, mas após um período especificado na ficha da Criatura, elas recompõem seus corpos e retornam exatamente no local onde desmaiaram anteriormente, com todas as Habilidades, Especiais e poderes, e com plena memória e consciência do que aconteceu.

É importante especificar que o fato de ser Imortal não significa que o processo de retornar à vida seja prazeroso ou simples, nem que a Criatura goste dessa condição.

Imunidade [Efeito]

[físico]

Referência: Este Especial não possui Graduações.

Algumas Criaturas, por algum motivo biológico, místico ou divino, simplesmente não são afetadas por um efeito qualquer. Qualquer que seja o efeito, a Criatura não é atingida por ele.

Criaturas com Imunidade não sofrem dano, redutores, penalidades ou qualquer outro efeito que tenha essa descrição. Para todos os fins, considere que o efeito não ocorreu para essa Criatura.

Imunidade de Construto

[mental]

Referência: Este Especial não possui Graduações.

Construtos são seres construídos com peças móveis e materiais rígidos variados que, com auxílio de magia, tornam-se capazes de agir e até realizar ações complexas. Todos eles têm em comum o fato de não estarem vivos e, portanto, não terem uma mente natural.

Construtos são, portanto, imunes a qualquer tipo de ataque, magia, ritual ou Especial que afeta a mente do alvo. Rituais como *Sono, Controle Mental, Medo, Invisibilidade Mental*, Especiais como *Aura de Podridão*, ou qualquer tipo de doença não afetam os construtos.

Imunidade de Elemental

[mental]

Referência: Este Especial não possui Graduações.

Elementais são seres constituídos da essência de um dos elementos da natureza, não tendo, portanto, um corpo biológico. Isso faz com que sejam criaturas sem um cérebro, embora sejam capazes de pensar e agir coerentemente.

Elementais são, portanto, imunes a qualquer tipo de ataque, magia, ritual ou Especial que afeta a mente do alvo. Rituais como *Sono, Controle Mental, Medo, Invisibilidade Mental*, Especiais como *Aura de Podridão*, ou qualquer tipo de doença não afetam os construtos.

Imunidade de Licantropo

[físico]

Referência: Este Especial não possui Graduações.

Criaturas contaminadas por Licantropia também têm vantagens. Embora vistos como monstros perigosos e caçados como tal, esses seres não são fáceis de serem mortos.

Criaturas com o especial Imunidade de Licantropo possuem IP 10 contra todos os tipos de dano, exceto os causados por armas de prata e armas mágicas. Armas de prata fazem dano normalmente e armas mágica fazem apenas o bônus mágico de dano (não sendo nem necessário rolar dados de dano).

Imunidade de Morto-Vivo

[mental]

Referência: Este Especial não possui Graduações.

Mortos-vivos são seres reanimados a partir de restos mortais de personagens de raças civilizadas ou de monstros que, com auxílio das forças das trevas, causam todo tipo de mal ao vivos. Morto-vivos compreendem um enorme variedade de seres, desde os mais limitados esqueletos até os poderosos lichs. Mas todos eles tem em comum o fato de não estarem vivos e, portanto, não terem uma mente natural.

Mortos-vivos são, portanto, imunes a qualquer tipo de ataque, magia, Ritual ou Especial que afeta a mente do alvo. Rituais como *Sono, Controle Mental, Medo, Invisibilidade Mental*, Especiais como *Aura de Podridão*, ou qualquer tipo de doença não afetam os mortos-vivos.

Incorpóreo

[físico]

Referência: Este Especial não possui Graduações.

Algumas criaturas, das quais os fantasmas são certamente o exemplo mais fácil de se compreender, não estão na mesma vibração do mundo físico, embora nem por isso deixem de existir. Sua interação com o plano material é tão tênue que até seu corpo tem pouca capacidade de interagir com a luz, o que os torna seres translúcidos ou até mesmo invisíveis.

Criaturas incorpóreas não podem ser atingidas por armas comuns, apenas por armas mágicas. Magias e rituais, por terem um forte componente criativo-mental, afetam a Criatura sem problemas. Apesar dessa baixa interação com o mundo físico, Criaturas com Especial Incorpóreo pode atingir os seres físicos normalmente, sem penalidade.

Infecção de Zumbi

[mental]

Referência: Este Especial não possui Graduações.

Zumbis são seres corrompidos e decadentes, incapazes de pensar e quase sempre sob o comando de um mago necromântico ou outro morto-vivo poderoso. Alguns tipos de mortos-vivos tem a capacidade de infectar seus inimigos com energia negativa transformando-os em zumbis em pouco tempo.

Quando uma Criatura qualquer é morta por um inimigo com o Especial Infecção de Zumbi, esta criatura torna-se ela própria um zumbi, conforme o **Modelo Adquirido** Zumbi, em 1d6 rodadas. O novo zumbi é, para todos os efeitos, um oponente dos Personagens e combaterá sob controle do Mestre.

Interferência Telepática

[mental]

Referência: Este Especial não possui Graduações.

A criatura gera uma energia telepática em uma área na qual efeitos de comunicação mentais ficam desabilitados.

Dentro da área de efeito, todos os Poderes Psiônicos da Disciplina Telepatia e efeitos, itens mágicos, poderes, Rituais ou Magias de comunicação mental não funcionam.

Irradiar

[físico]

Referência: Irradiar [Efeito, Alcance, Dano].

Muitas Criaturas possuem capacidade de emitir ondas energia ou outras formas de ataque contra todos que estiverem próximos e pode até mesmo causar dano a quem estiver nessa área.

Todas as Criaturas dentro de uma área definida pela Graduação *Alcance* recebem a cada rodada o *Dano* por *Efeito* definido pelo Especial. Não há Teste de Resistência para evitar ou reduzir o dano, mas proteções especiais ou mágicas podem contornar o problema normalmente.

Liderança

[meta-jogo]

Referência: Liderança [Descritivo, Efeito, Máximo].

Uma boa capacidade de dar ordens e coordenar ações faz uma enorme diferença em combate. Atacar o mesmo oponente, escolher melhor o movimento das tropas e até trocar informações produzem um efeito tão benéfico quanto complicado de determinar em termos de jogo.

Enquanto a Criatura que tem o Especial da Liderança estiver em combate, todas as Criaturas que tiverem o *Descritivo* recebem os bônus indicados na Graduação *Efeito*. Estes bônus podem ser acumulados até o valor definido na Graduação *Máximo*, não importando quantas Criaturas com *Liderança* estiverem em combate, valendo sempre o maior limitador. Caso a própria Criatura tenha o descritivo, ela também recebe os bônus.

Língua Pegajosa

[físico]

Referência: Este Especial não possui Graduações.

Alguns animais são famosos por seus golpes surpreendentes com a língua, agarrando e engolindo pequenas vítima estando aparentemente longe das mesmas.

Criaturas com Especial *Língua Pegajosa* podem atacar alvos a até uma casa adicional de distância com sua língua. Se foram alvos de tamanho que possam usar o Especial *Engolir*, ambos são usados em conjunto.

Localizar Alvo

[físico]

Referência: Localizar [Alvo, Alcance].

A capacidade de alguns seres de encontrar determinados objetos ou pessoas beira o sobrenatural em alguns casos. Animais ou monstros podem diligentemente seguir seus alvos por centenas de quilômetros, por vários dias, até terminarem sua missão.

Criaturas com o Especial Localizar Alvo são capazes de saber a exata localização do objeto, efeito ou pessoa descrita na Graduação *Alvo*, desde que esteja a uma distância menor que a definida na Graduação *Alcance*. Esta é uma habilidade passiva e a Criatura não precisa se concentrar para saber a localização. Caso o alvo esteja fora dessa área, a Criatura também saberá isso.

A maneira como a Criatura lida com essa informação varia com suas características. Algumas perseguem o alvo cegamente, sem dar importância para perigos enquanto outras agem com maior cautela, aguardando um bom momento para agir.

Maldição da Licantropia

[mental]

Referência: Maldição da Licantropia [Tempo].

A benção (ou maldição) de ter um espírito animal ligado ao espírito original da Criatura traz um acesso a grandes poderes e não menos importantes fraquezas. Licantropia age como uma doença contaminando outras vítimas e espalhando-se pelo mundo, mas raramente é percebida como tal pelas vítimas ou pelos que as enfrentam.

Quando uma criatura qualquer receber um golpe que transmita Licantropia, ela se tornará um Licantropo da mesma espécie conforme o Modelo Adquirido Lobisomem. Depois de ocorrido o *Tempo*, a vítima estará definitivamente infectada, não podendo ser curada por remédios ou poderes mágicos não específicos pra esse caso.

Mal Cheiro

Referência: Mal Cheiro [Intensidade].

A Criatura é capaz de exalar, quando está assustado ou furioso, uma secreção de extremo mal cheiro que afeta todas as Criaturas à sua volta.

Todos que estiverem em um raio de 9m (6 casas) precisam passar em um Teste de WILL contra dif. 8+*Intensidade* ou ficarão *Enjoadas*. Este efeito dura 10 rodadas. Após exalar o mal cheiro, a Criatura precisa de meia hora para recarregar suas glândulas.

Mimetismo

[físico]

Referência: Conjurar [Intensidade].

A capacidade de mudar a aparência para se mesclar ao ambiente à sua volta permite a algumas Criaturas esconder-se de seus predadores e atacar de surpresa suas presas.

Quando uma Criatura usa o Especial *Mimetismo*, seus oponentes precisam passar em um Teste de PER vs. 9 + Graduação *Intensidade* para encontrar a Criatura escondida.

Montaria

[físico]

Referência: Este Especial não possui Graduações.

Por uma combinação de características corporais e comportamentais, este tipo de Criatura foi domesticado por raças superiores para uso como meio de transporte. Nem todos os espécimes são obrigatoriamente domesticados e não é qualquer membro da raça que o domesticou que sabe montar.

Criaturas com o Especial Montaria podem ser utilizadas desta maneira, permitindo o uso de todo seu deslocamento básico em prol de seus donos. De acordo com a criatura, pode ser necessário usar celas especiais mais caras e difíceis de fazer. evidentemente uma criatura só pode ser montada por seres menores que ela.

Muco

[físico]

Referência: Muco [Duração].

A pele da criatura secreta continuamente um muco fedorento que, além de estragar a água por onde passa, gruda na pele das criaturas que estejam a menos de 1 casa (1,5m) de distância dele, causando graves irritações na pele.

O muco fica grudado na pele dos oponentes causando 1 ponto dano de acordo por rodada, por um período de acordo com a Graduação *Duração*:

Os alvos podem gastar uma rodada inteira removendo o muco com água limpa para evitarem dano posterior.

Mudança de Forma

[físico]

Referência: Mudança de Forma [Tempo, Duração].

Um Especial além de qualquer Perícia de Disfarces, Mudança de Forma permite à Criatura alterar de modo profundo e eficaz sua aparência, podendo até mesmo subir ou descer uma Graduação de Tamanho.

Uma Criatura com o Especial *Mudança de Forma* pode assumir a aparência de qualquer humanóide bípede que ele tenha conhecido em sua vida. Isso significa fazer uma cópia exata, sem falhas, que inclui até mesmo cicatrizes ou marcas de nacença que o original tenha.

Usar este especial consome o *Tempo*, que pode ser medido em rodadas, dias ou ser instantâneo, de acordo com a Criatura. O Especial funciona pelo perído determinado por *Duração*. Após esse período, a Criatura deve mudar para sua forma original por pelo menos 24 horas. A Criatura pode escolhe outra forma durante o uso do Especial, mas continua contando o tempo de *Duração*.

Murmúrio

[mental]

Referência: Murmúrio [Alcance, Intensidade].

Determinadas freqüências sonoras produzem um efeito de extremamente desagradável no sistema nervoso de outras Criaturas. De algum modo, essa vibração constante traz uma forte sensação de náusea fazendo, em casos extremos, que o inimigo tente se afastar o mais rápido possível da Criatura.

Caso a criatura ou grupo de criaturas use este Especial, todas as vítimas a uma distância menor que a determinada pela Graduação *Alcance* precisam passar em um Teste de WILL contra *Intensidade* ou ficarão enjoadas.

Nuvem de Tinta

[físico]

Referência: Nuvem de Tinta [Área].

Trata-se de um mecanismo de defesa usado por Criaturas submarinas para tirar a visão de predadores e presas, no qual a Criatura solta um jato de tinta negra que se espalha na água e a escura impedindo completamente a visão.

Quando em combate, a Criatura pode saltar essa tinta que se espalha pela Área descrita. A tinta se espalhará homogeneamente ao redor da criatura e tornará impossível a visão. Ao final do combate, a tinta de se dilui gradualmente e a visibilidade retorna.

Olhos de Argus

[físico]

Referência: Este Especial não possui Graduações.

Argus possui cerca de 100 olhos espalhados por seu corpo, por todos os lados. Ele é capaz de enxergar oponentes *Invisíveis*, *no Escuro*, em Fumaça, envolto em vapores ou qualquer outro tipo de camuflagem, dentro de um raio de 12 casas.

Passo Etéreo

[físico]

Referência: Este Especial não possui Graduações.

Algumas Criaturas possuem um conhecimento instintivo mais profundo sobre as freqüências de vibração da matéria e dos planos material e espiritual, a ponto de controlar suas próprias freqüências.

Criaturas com Especial Passo Etéreo são capazes de mudar sua condição de *Incorpóreo* para *Material* quando desejarem, sem que isso seja uma ação em combate, com uma simples penalidade de -2 na Iniciativa da rodada em que usarem o Especial.

Passo sem Pegadas

[físico]

Referência: Este Especial não possui Graduações.

Seja por meios mundanos (apagando os rastros) ou por meios místicos (ocultando ou disfarçando magicamente) a Criatura não deixa registros físicos de sua passagem por um local.

Criaturas com o Especial *Passo sem Pegadas* não podem ser seguidas com uso da Perícia *Rastreio*.

Pele Resistente

[físico]

Referência: Pele Resistente [IP].

Criaturas frequentemente possuem uma pele mais grossa e mais preparada para conter golpes do que o comum.

Quando sofre um dano em combate, Criaturas com Pele Resistente reduzem o valor de IP do dano recebido, tornando-as mais aptas a sobreviver à luta.

Perder a Direção

[mental]

Referência: Este Especial não possui Graduações.

Uma vez ao dia, a Criatura é capaz de tocar uma vítima e fazê-la ficar completamente incapaz de encontrar o caminho para qualquer lugar pelas próximas 3d6 horas (a vítima não tem direito a Teste de Resistência: basta a Criatura acertar o ataque e ativar o poder; se errar o ataque, ela não gasta sua Habilidade). A vítima não pode usar quaisquer Habilidades ou Perícias para se localizar, nem tampouco sua memória a ajudará.

Pernas Retráteis

[físico]

Referência: Este Especial não possui Graduações.

Algumas Criaturas possuem as pernas ou patas alongadas em relação ao natural da espécie, podendo ter 5 ou até 10 vezes o comprimento padrão. Criaturas com o Especial *Pernas Retráteis* podem encolher suas pernas ou patas até o tamanho natural de sua espécie, permitindo assim ficar em um patamar razoável de altura. Retrair ou esticar as pernas ou patas demora uma rodada.

Petrificação [Método]

[físico]

Referência: Este Especial não possui Graduações.

Dentre tantos riscos que os Aventureiros correm em suas vidas, um dos maiores, se não o maior, é o de ser transformado em uma estátua de pedra.

Petrificação faz com que os oponentes da Criatura, quando atingidos pelo efeito, tenham que fazer um Teste de WILL contra Dif. 10 ou ficarem *Petrificados* pela duração do efeito (em geral, permanente).

As condições exatas para Petrificação funcionar variam de Criatura para Criatura. Seguem alguns exemplos:

Olhar: olhar para a Criatura faz com que se corra o risco de ser Petrificado. Qualquer um a uma distância igual ou menor a 12 casas deve fazer o Teste caso o olhe para a Criatura.

Toque: caso a Criatura toque um oponente ou acerte um golpe qualquer nele, ele deve fazer o Teste para evitar a Petrificação. Para cada toque é necessário um Teste.

Envenenamento: a Petrificação tem origem em um envenenamento, seguindo as regras do veneno em questão, com o detalhe do efeito do veneno ser Petrificação.

Piscar

[físico]

Referência: Este Especial não possui Graduações.

Não se sabe exatamente como esses seres conseguem o controle sobre o espaço físico, mas o fato é que eles podem fazer teleportes curtos com uma imensa facilidade.

Criaturas com o Especial *Piscar* podem, uma vez por rodada, se teleportar a curtas distâncias (até 20 casas), desde que tenham a linha de visão desobstruída para o local onde desejam ir. Barreiras físicas não impedem o Especial em si, mas quando impedem a visão fazem com que *Piscar* não seja funcional.

Prender a Respiração

[físico]

Referência: Prender a Respiração [Duração].

Algumas criaturas, embora tenham ciclo biológico terrestre e respirem normalmente, têm uma capacidade ampliada de segurar o fôlego quando precisam.

Em casos de estarem embaixo d´água ou na presença de gases venenosos ou corrosivos, a Criatura é capaz de evitar respirar por um período determinado pela Graduação *Duração*.

Propulsão

[físico]

Referência: Este Especial não possui Graduações.

Ao expelir uma grande quantidade de água de uma só vez, seres aquáticos podem conseguir um grande deslocamento em pouco tempo.

Ao usar o Especial Propulsão, a Criatura pode em um torno deslocar-se o triplo de seu Movimento - Natação, mas precisa fazer o deslocamento completo e em linha reta. Se alguma criatura estiver no sentido oposto, em linha reta até uma distância de 3 casas, seja jogada 1 casa para trás e receberá 1d6 pontos de dano por impacto de água. Este Especial pode ser usado apenas uma vez a cada 5 rodadas.

Radar

[físico]

Referência: Radar [Alcance].

Alguns animais possuem um método sônico para detectar movimento no ar, através da reflexão das ondas sonoras. Esse mecanismo é tão preciso que, em alguns casos, substitui até mesmo os olhos da Criatura.

O Criatura detecta tudo que está à sua volta através do Radar. Ele detecta objetos parados e em movimento, inclusive seres, com Invisibilidade Física, de acordo com a Graduação *Alcance*.

Raio

[físico]

Referência: Raio [Efeito, Alcance, Dano, Dificuldade].

É um ataque direto, usando a essência de algum elemento de modo a ferir (ou matar) os inimigos.

Todas as criaturas que estejam em uma linha reta que parte da Criatura chegando até o *Alcance* precisam fazer um Teste de AGI contra *Dificuldade*, ou receberão o *Dano* baseado no *Efeito*. Os alvos que passarem no Teste recebem apenas metade do Dano, arredondado para cima.

Raio Anti-Magia

[físico]

Referência: Raio Anti-Magia [Área].

Verdadeiro terror dos magos e feiticeiros, este Especial torna suas habilidades e anos de treinamento completamente inúteis em combate. Criaturas com Especial *Raio Anti-Magia* podem, quando desejarem, acionar seu efeito e impedir a realização de Magias e Rituais de qualquer tipo dentro da área. Itens mágicos ficam desabilitados (perdem as propriedades mágicas) enquanto estiverem dentro da Área. Magias de área que atinjam total ou parcialmente a Área do Efeito, são canceladas na parte que tocam a área. Efeitos que atravessem a área coberta pelo Raio Anti-Magia funcionam apenas até onde tocam a área, sendo cancelados a partir desse ponto.

Rasante

[físico]

Referência: Este Especial não possui Graduações.

Algumas criaturas voadoras possuem um excelente controle dos movimentos no ar, sendo capazes de transformar essa capacidade em uma vantagem tática de combate.

Se estiver voando, a criatura pode fazer um ataque voador contra uma área em linha reta (distância) sem receber penalidade nem perder a movimentação por causa disso. Ela pode fazer um ataque a qualquer UM alvo à sua escolha que esteja dentro desta linha.

Devido ao mergulho necessário e à velocidade que se atinge, a Criatura se afasta de seus oponentes, e só pode realizar um rasante a cada 3 rodadas.

Rasgar

[físico]

Referência: Rasgar [Dano].

Os seres mais ferozes que lutam com garras podem fazer um enorme estrago quando concentram sua fúria contra um alvo específico.

Criaturas com o Especial Rasgar causam *Dano* adicional quando conseguem atingir um mesmo oponente mais uma vez na mesma rodada com suas garras. Para que o Especial Rasgar funcione não basta os golpes acertarem, mas é preciso causar dano com eles.

Rastro Luminoso

[físico]

Referência: Este Especial não possui Graduações.

Seres de outros planos ou com forte ligação com Arcádia possuem uma certa conexão com o elemento Luz. Quando se movem, deixam atrás de si uma série de pequenos pontos luminosos indicando por onde passaram.

Criaturas com o Especial *Rastro Luminoso* deixam uma linha de pontos brilhantes indicando por onde passaram. A pontos brilham por 1d6 rodadas e perdem lentamente o brilho, indicando o sentido em que caminha a Criatura.

Realizar Rituais

[mágico]

Referência: Este Especial não possui Graduações.

A Criatura tem capacidade de fazer Rituais como um poder natural. Para determinar quantos Rituais a criaturas podem fazer por dia, role 2d6 e compare o resultado na tabela abaixo.

2d6	1º	2º	3º	4º	5º
2	1	1	-	-	-
3	2	2	-	-	-
4	2	2	1	-	-
5	3	2	1	-	-
6	3	2	2	-	-
7	3	3	2	-	-
8	4	3	2	1	-
9	4	4	2	1	-
10	4	4	3	2	-
11	5	4	3	2	1
12	5	4	3	3	2

Regeneração

[físico]

Referência: Regeneração [Taxa].

Com diversas teorias e nenhuma explicação concreta, o fato é que alguns seres são capazes de reconstruir seus corpos com extrema velocidade. Embora possam ser vulneráveis a efeitos mortais e desintegrações, essas Criaturas retornam de uma morte aparente para condição de combate em poucos minutos.

Criaturas com Regeneração somam sua *Taxa* aos seus Pontos de Vida ao final de cada rodada. Mesmo que cheguem a valores negativos de Pontos de Vida, essas Criaturas desmaiam, aparentando morte, mas seguem regenerando à mesma velocidade. Quando tiverem 1 Ponto de Vida, elas despertam, mas em geral optam por parecer mortas até somarem mais Pontos de Vida.

Resistência

[físico]

Referência: Resistência [Efeito, Redutor].

Muitas Criaturas possuem defesas aprimoradas contra tipos específicos de ataque. Seres nascidos e criados em locais frios, por exemplo, sofrem menos com ataques baseados em frio, mesmo sendo ataques mágicos. O mesmo acontece com outros efeitos.

Criaturas com Especial Resistência aplicam o *Redutor* a todo dano que sofrerem baseado no *Efeito*, podendo até mesmo não receber dano algum.

Resistência a Dano Mágico

[físico]

Referência: Resistência a Dano Mágico [Redutor].

Por sua intensa ligação e compreensão de processos místicos e ritualísticos, algumas criaturas possuam uma defesa aprimorada contra danos de origem mágica.

Quando receber qualquer tipo de dano mágico, a Criatura tem um *Redutor* que diminui, podendo até levar a zero, o dano recebido. Efeitos que não causam dano direto funcionam normalmente.

Respirar debaixo D´água

Referência: Este Especial não possui Graduações.

Embora de origem terrestre, algumas Criaturas conseguem respirar embaixo d´água como se estivessem no ar. A Criatura não precisa segurar o fôlego, nem fazer qualquer ação especial.

Salto

Referência: Salto [Bônus].

Com pernas ou patas fortes e uma boa coordenação muscular, alguns animais podem cobrir distâncias consideráveis com um único pulo.

A Criatura é capaz de saltar de acordo com a Graduação *Casas*. O bônus é somado ao Teste de *Salto* que a Criatura pode realizar.

Sangue Ácido

[físico]

Referência: Sangue Ácido [Dano].

O sangue da criatura é ácido, sendo parte de um mecanismo de defesa contra seus inimigos e predadores, atingindo suas peles ou, em caso de Personagens, armaduras metálicas.

Sempre que sofrer um dado por corte ou perfuração, o sangue da criatura espirrará causando dano de acordo com a Graduação *Dano* por ácido.

Sangue Corrosivo

[físico]

Referência: Sangue Corrosivo [Dano].

O sangue da criatura é corrosivo, sendo parte de um mecanismo de defesa contra seus inimigos e predadores, atingindo suas peles ou, em caso de Personagens, armaduras metálicas.

Sempre que sofrer um dado por corte ou perfuração, o sangue da criatura espirrará causando dano de acordo com a Graduação *Dano* por corrosão. Objetos metálicos (incluindo armas e armaduras) que tocarem o sangue também são afetados pelo efeito, podendo ser destruídas pelo sangue.

Sangue Venenoso

[físico]

Referência: Sangue Venenoso [Efeito Completo / Efeito Parcial].

O sangue da criatura é venenoso, sendo parte de um mecanismo de defesa contra seus inimigos e predadores, entrando em contato com eles através da pele.

Sempre que sofrer um dado por corte ou perfuração, o sangue da criatura espirrará funcionando como *Veneno* de contato na pele. As vítimas podem fazer um Teste de CON contra Dif. 10 para receber o efeito parcial.

Sentido Sísmico

[físico]

Referência: Sentido Sísmico [Alcance].

O Sentido Sísmico é outro dos meios sensoriais estranhos ao homem, mas presentes na natureza. Essencialmente, é a capacidade da Criatura de perceber com precisão pequenas ondas de choque provocadas por passos de outras criaturas no chão.

Sentido Sísmico permite à Criatura saber com exatidão a localização de seres em movimento dentro da área limitada por seu *Alcance*. A criatura deve estar em contato com o solo ou, caso possa se mover por escavação, enterrada. A distância até a qual a Criatura pode usar o Especial é determinada pelo *Alcance*.

Sentir

[mental]

Referência: Sentir [Alvo, Alcance].

Este especial engloba uma série de habilidades mais detalhadas de modo a simplificar o jogo. Trata-se, essencialmente, da capacidade que monstros e criaturas possuem de perceber algumas situações ou presenças que normalmente não seriam notadas.

Criaturas com Especial *Sentir* podem saber a exata localização e condições de um determinado *Alvo*, desde que esteja dentro do *Alcance*. Caso não haja nada que se encaixe nessa definição dentro da área, a Criatura sabe disso.

Alvo não é necessariamente um tipo de Criatura, mas qualquer condição, desde que bem definida pode ser adotada neste Especial.

Sonar

[físico]

Referência: Sonar [Alcance].

Criaturas marinhas ou fluviais tem uma capacidade de perceber movimento de outras criaturas pelas ondas e vibrações que são provocadas na água. Esse mecanismo é tão preciso que, em alguns casos, substitui até mesmo os olhos da Criatura.

O Criatura detecta movimento embaixo d´água (este Especial somente funciona embaixo da água). Sonar detecta movimentos de acordo com a Graduação *Alcance*.

Sugestão

[físico]

Referência: Este Especial não possui Graduações.

A Criatura consegue implantar uma sugestão mágica na mente de uma vítima se ela falhar um Teste de WILL contra 8+INT do Criatura. Quanto mais coerente e lógica for a sugestão, maior a chance da vítima acreditar que a idéia é dela mesma e seguir a sugestão implantada. Sugestões obviamente contraditórias à natureza da vítima serão ignoradas mesmo se a vítima falhar o Teste de Resistência.

Tagarelar

[físico]

Referência: Tagarelar [Alcance, Dificuldade].

A Criatura tem uma capacidade de reproduzir sons ou falas em enorme quantidade simultaneamente. Esse barulho serve para deixar os inimigos confusos, permitindo que a Criatura fuja ou os ataque com maior facilidade.

Todas as criaturas dentro da área afetada precisam fazer um Teste de WILL contra Graduação *Dificuldade*, ou ficarão atordoadas enquanto a criatura usar o Especial Tagarelar. A área atingida pelo Especial é um círculo em torno da Criatura, com raio determinado pela Graduação *Alcance*.

Teias

[físico]

Referência: Teias [Área, Quantidade, Resistência].

A criatura é capaz de produzir em seu corpo um composto em forma de fios de alta resistência. Esse composto gruda em paredes e tetos, além de restringir os movimentos de outras criaturas.

A cada algumas rodadas, a Criatura pode disparar e cobrir uma região determinada pela graduação com uma teia viscosa. Qualquer outra criatura presa nesta teia precisa passar em um Teste de FR vs. Graduação *Resistência* para se libertar. Caso não consiga, pode causar [2 x Graduação *Resistência*] pontos de dano na teia para rompê-la. A região afetada é determinada pela Graduação *Área* e o período entre cada uso do Especial é determinado pela Graduação *Quantidade*.

Teleporte

[físico]

Referência: Teleporte [Alcance].

Nada mais interessante do que não precisar atravessar as distâncias que separam de seu destino e poder, simplesmente, ir para o local de pronto.

Criaturas com o Especial Teleporte podem desaparecer do local onde estão, reaparecendo no local desejado, desde que esteja dentro da área determinada pela Graduação *Alcance*.

Transformação Momentânea

[físico]

Referência: Este Especial não possui Graduações.

Mudar sua aparência, fingir ser outra pessoa, incriminar um inimigo. Estas são alguma das coisas que se pode fazer com o uso deste Especial.

Com ele, a Criatura pode alterar sua aparência como ela desejar, mas sem contudo ser capaz de duplicar exatamente um Personagem. Se tentar, qualquer Criatura que já tenha visto o Personagem verdadeiro pode fazer um Teste de PER contra 9 para identificá-lo (a dificuldade vai baixando quanto mais o alvo conheça o Personagem "clonado", até chegar a dif. 6). O bônus da Perícia *Disfarces* pode ser aplicado nesta dificuldade.

A Criatura pode assumir a forma de qualquer Criatura humanóide (exceto criaturas incorpóreas ou gelatinosas) durante 3d6+INT rodadas.

Transporte Astral

[físico]

Referência: Transporte Astral [Alcance, Tempo].

Viajar é uma tarefa demorada e árdua, atravessando regiões inóspitas e selvagens. Muitas vezes não se tem uma exata noção de quanto tempo vai se levar para chegar e nem se chegará em segurança. Mas isso não acontece com Criaturas com o Especial Transporte Astral, pois elas são capazes de se transportar pelo Plano Astral durante o percurso.

Para chegar a seu ponto de destino, Criaturas com o Especial Transporte Astral demoram a Graduação *Tempo* para chegar. O Especial funciona apenas se o destino estiver dentro do *Alcance*, embora a Criatura possa viajar normalmente para além do *Alcance* do Especial.

Treinamento em Defesa

Referência: Este Especial não possui Graduações.

Trata-se de uma capacidade de defesa em conjunto, que eleva as chances de sobrevivência do grupo quando atacado.

Quando duas ou mais Criaturas com este Especial estão próximas (1,5m) em combate contra um mesmo oponente, toda vez que uma das Criaturas receber algum dano, os Jogadores ou Mestre que os controlam podem dividir este dano entre todos eles da maneira que desejarem.

Trespassar

[físico]

Referência: Trespassar [Quantidade].

A força e brutalidade de um golpe às vezes é tão grande, que uma Criatura pode até acabar acertar o vizinho de seu alvo depois de matar o alvo.

Sempre que a Criatura matar uma criatura de tamanho igual ou menor que o seu com um único golpe em combate, ela pode fazer um novo ataque em uma Criatura que esteja em uma casa adjacente à que acabou de ser morta. A Criatura pode usar *Trespassar* na mesma rodada tantas vezes quanto sua Graduação Quantidade.

Tromba

[físico]

Referência: Tromba [Atributo].

Alguns animais e monstros com trombas possuem esse membro com algum Atributo diferenciado em relação ao restante do corpo.

Criaturas com o Especial *Tromba* usam o *Atributo* da tromba quando puderem fazer uso dela para alguma ação.

Túnel

[físico]

Referência: Túnel [Casas por Rodada]

Alguns animais e monstros têm a habilidade de escavar túneis em extrema velocidade. Seu domínio sobre a terra é assombroso, podendo, em alguns casos, moverem-se em velocidades elevadas enquanto cavam os buracos no chão.

Criaturas com o Especial Túnel podem abrir um caminho por baixo da terra de tamanho suficiente para passar seu corpo (e, portanto, seres de tamanho igual ou inferior). A construção desse túnel é feita na velocidade definida em *Casas por Rodada*.

Túneis feitos mecanicamente por animais ficam abertos enquanto túneis feitos pode efeitos elementais podem ou não ficar abertos, a critério da Criatura. Em nenhum dos casos, os túneis desabam.

Vendaval

[físico]

Referência: Vendaval [Alcance, Dano].

O perigo das ventanias é conhecido e temido. Tornados e furacões espalham morte e destruição por onde passam e, mesmo suas versões menores podem ser terríveis armas de combate.

Uma Criatura com Especial *Vendaval* pode controlar os ventos e atacar os inimigos que estejam a uma distância definida pelo *Alcance*. Todas as Criaturas atingidas que forem pelo menos uma categoria de tamanho menor que o atacante devem fazer um Teste de Agi vs. Dif. 10, ou receberão o *Dano* por impacto. As Criaturas que passarem no Teste recebem apenas metade (arredondado para cima) do *Dano*. As criaturas que falharem no Teste também serão jogadas metade do valor de *Alcance* para traz.

Veneno

[físico]

Referência: Veneno [Método, Efeito Completo/Efeito Parcial, Intensidade].

Usado tanto como mecanismo de ataque quanto de defesa, o veneno produzido no corpo de diversas Criaturas possui uma variada gama de efeitos possíveis. Desde leves irritações na pele, passando por mal estar, paralisia, danos internos sérios chegando a morte, os venenos são tão variados quanto as Criaturas que os produzem.

Método determina a maneira como o veneno precisa entrar em contato com a vítima para agir. Caso seja aplicado corretamente, a vítima faz um Teste de CON vs. Graduação *Intensidade*. Caso não passe no Teste, a vítima sofre o *Efeito Completo*. Se passar, sofre o *Efeito Parcial*. Um indicador "0" como Efeito Parcial indica que a vítima nada sofrerá caso passe no Teste de CON.

Vórtice

[físico]

Referência: Vórtice [Alcance, Dano].

Embora a água pareça um componente inofensivo da natureza, é óbvio que um corpo d´água jogado contra uma vítima pode fazer dano físico pelo impacto. Infelizmente para os heróis, alguns seres são capazes disso.

Uma Criatura com Especial *Vórtice* pode atirar uma massa de água sobre inimigos que estejam a uma distância definida pelo *Alcance*, desde que ambos estejam dentro de um mesmo corpo de água qualquer. Todas as Criaturas atingidas que forem pelo menos uma categoria de tamanho menor que o atacante devem fazer um Teste de Agi vs. Dif. 10, ou receberão o *Dano* por impacto. As Criaturas que passarem no Teste recebem apenas metade (arredondado para cima) do *Dano*. As que falharem no primeiro Teste precisam fazer um segundo Teste de Agi vs. Dif. 12 ou serão arrastadas pela correnteza criada pelo Vórtice, sofrendo novamente o *Dano*, desta vez por afogamento, e serão jogadas metade do valor de *Alcance* para traz. As criaturas que passarem no segundo Teste não sofrem dano algum por afogamento, embora já tenham recebido o primeiro.

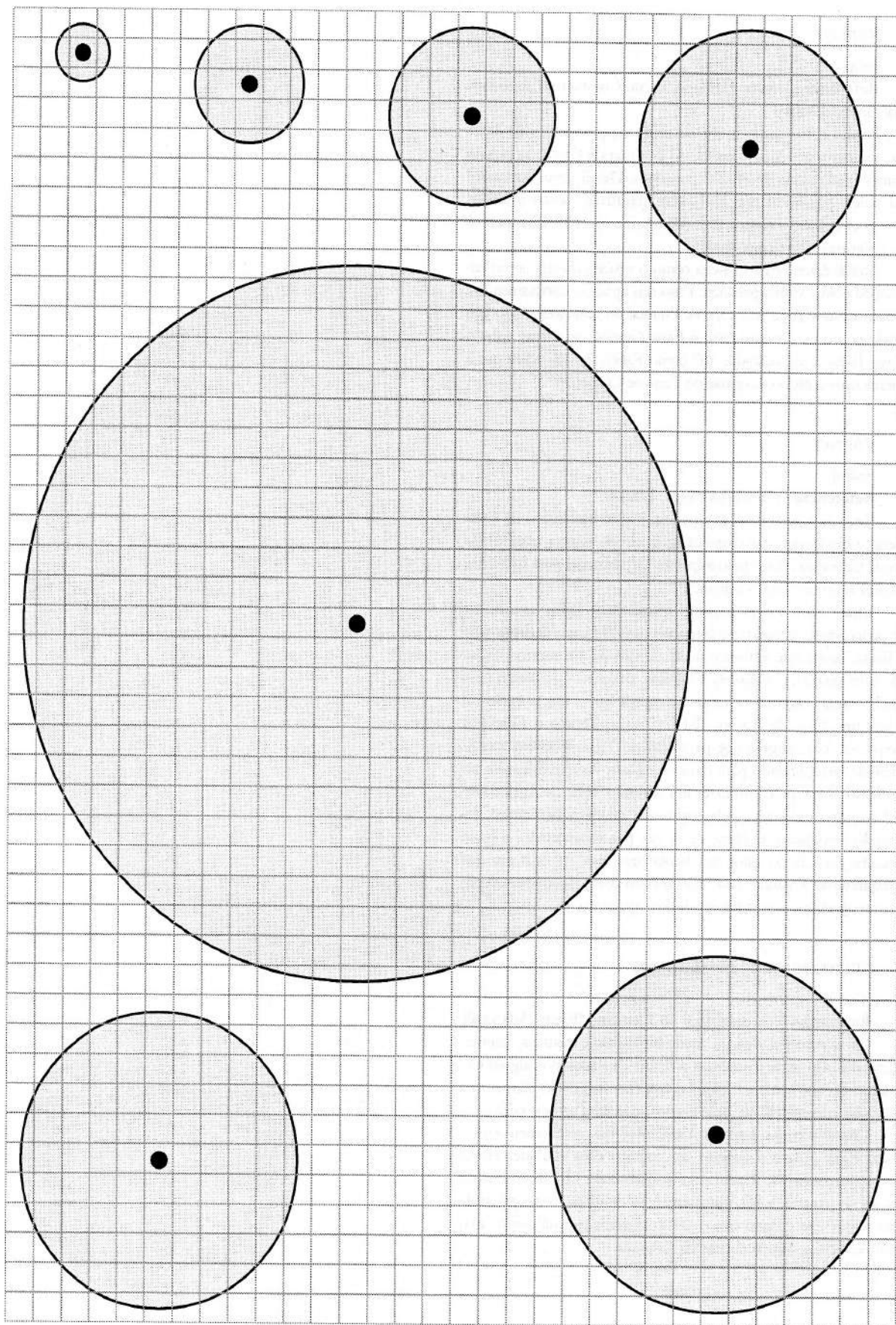
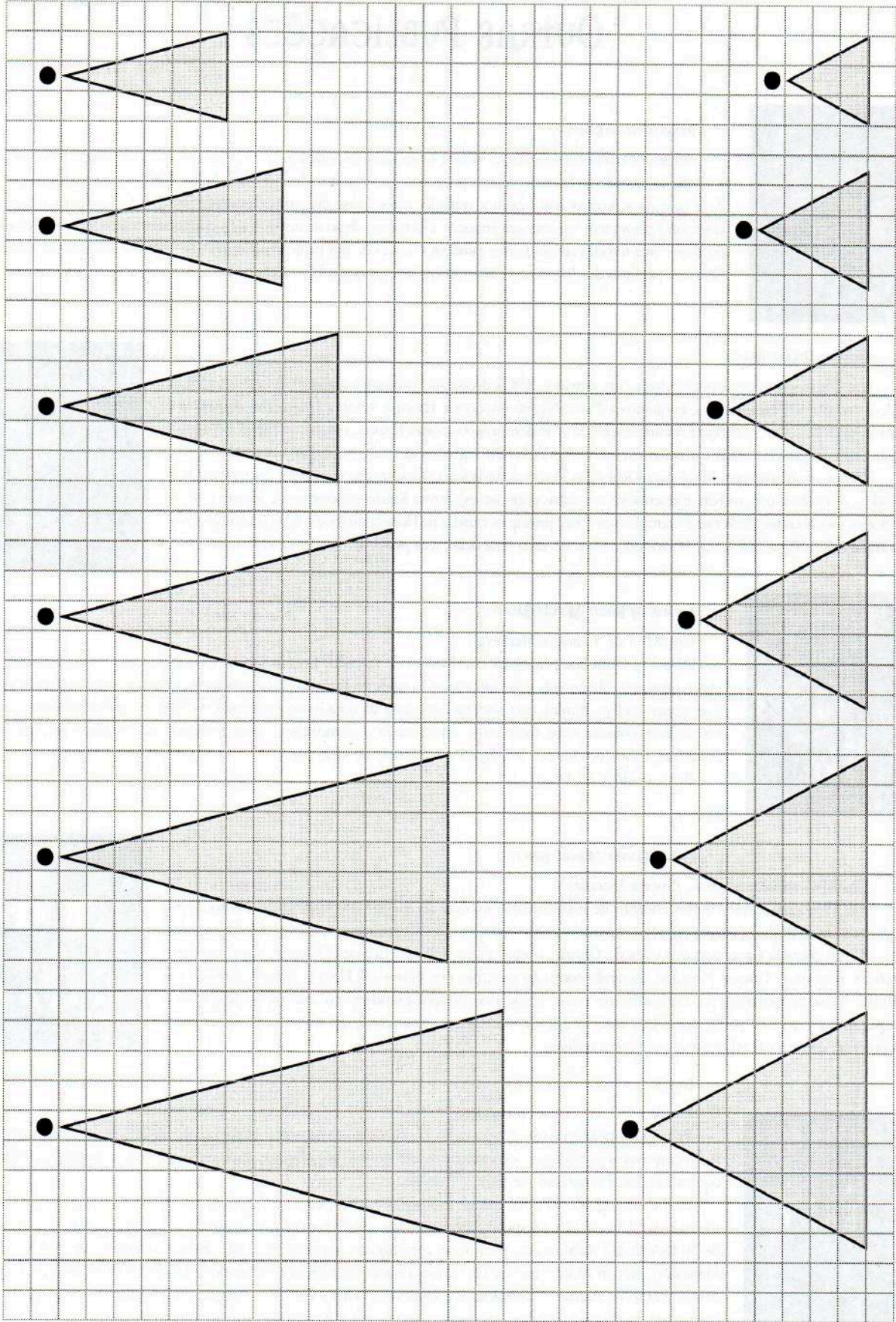
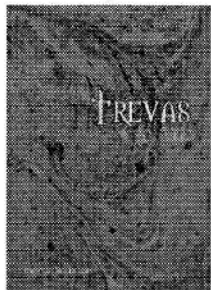
Vulnerabilidade ao Elemento

[físico]

Referência: Vulnerabilidade ao Elemento [Efeito Adicional].

Por diversas razões, incluindo biológicas e místicas, algumas Criaturas são mais suscetíveis a danos causados por algum elemento do que outras. Cientes disso, elas fogem do elemento a que são vulneráveis ou, pelo menos, o evitam a todo custo.

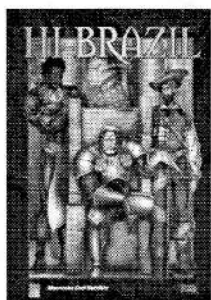
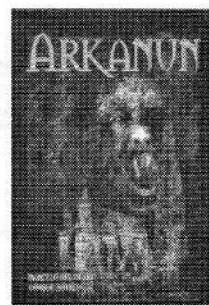
Criaturas com o Especial Vulnerabilidade ao Elemento recebem *Efeito Adicional* quando em contato com qualquer efeito, natural ou mágico, relacionado ao elemento. O *Efeito Adicional* pode ser letargia, fobia, petrificação ou dano, inclusive podendo ser maior que o dano que o efeito causaria normalmente, mas isso se deve a características da Criatura.

RPG QUEST

RPG
QUEST

Outras Publicações

TREVAS (MÓDULO BÁSICO)

Infiltrados em nossa sociedade, Anjos e Demônios disputam palmo a palmo a vitória na Guerra entre o Céu e o Inferno, usando os humanos como peças em seu jogo de xadrez celestial. Neste RPG, você está convidado a fazer parte dos mortais que sabem a verdade. Após quase dez anos desde sua primeira versão em Fanzine, a Daemon Editora tem o prazer em anunciar a Terceira edição de um dos mais conhecidos jogos de interpretação do Brasil. Sua terceira edição marca também o início de um projeto ambicioso, de liberar as Regras do sistema Daemon para uso dos Jogadores e Mestres em seus próprios Universos de Jogo.

ARKANUN (MÓDULO BÁSICO)

Um dos mais antigos, conhecidos e conceituados RPGs do Brasil, Arkanun é ambientado em uma Idade Média sombria e ameaçadora, enquanto a Peste Negra assolava a Europa, onde a Inquisição perseguia e condenava à fogueira qualquer manifestação de atos demoníacos como bruxas, magos ou filhos do demônio. Onde feudos imundos e abadias escondidas guardavem segredos que não poderiam ser revelados.

Totalmente baseado em Mitologia e Ocultismo Medieval verdadeiro, Arkanun traz quarenta e cinco novos Kits (todos compatíveis com os Kits apresentados em outras publicações), novos Rituais e exemplos de Magias, Ordens e Sociedades Secretas Medievais e exemplos das Onze principais cidades da Europa do século XIV, com a descrição completa dos magos, anjos e demônios que vivem em cada uma delas, seus poderes, influência e conexões.

ARCÁDIA - HI-BRAZIL (MÓDULO BÁSICO)

Um RPG de Fantasia Medieval.

Hi-Brazil é um dos principais continentes de Arcádia. Localizado no extremo oeste, é tido por muitos como uma terra abençoada e santificada, para onde os espíritos dos mais nobres guerreiros irão para buscar o descanço eterno. Porém, esta história não passa de uma lenda espalhada no Velho Continente como uma forma de colonizar mais facilmente esta bizarra e complicada terra, recheada de criaturas estranhas e perigosas, tribos de canibais selvagens e monstros de todo tipo.

Bem, vindo a Hi-Brazil.

CÃES DE GUERRA (MÓDULO BÁSICO)

Um RPG sobre a Segunda Guerra Mundial

Em 1939 começava o maior conflito de toda história, evolvendo nações dos quatros cantos da Terra, onde a vida de milhões estaria em jogo. Apenas os bravos poderiam enfrentar a opressão e defender seu lar.

Assim começa a aventura em Cães de Guerra, o mais novo RPG da Editora Daemon, cujo o cenário retrata a Segunda Guerra Mundial, trazendo todos os detalhes dos países do Eixo e Aliados, inclusive o Brasil e sua participação na campanha da Itália, o jogador poderá escolher em que frente, exército e especialidade que seu personagem está inserido, desde um Ranger Americano, um membro da Resistência Francesa, até um oficial japonês ou Alpini Italiano.

INVASÃO

Desde 1957, eles estão entre nós...

Protegidos pelo governo dos Estados Unidos e diversas outras organizações militares secretas européias, alienígenas têm realizado experimentos em nossas populações, abduzindo pessoas e testando armas e equipamentos...Preparando-se para a Invasão.

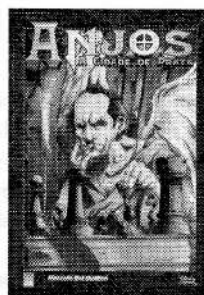
Este é um jogo de RPG de intriga, espionagem, conspiração e ficção científica, baseado nos documentos secretos da CIA e do FBI a respeito do contato dos seres humanos com organizações alienígenas desde a década de 50.INVASÃO inclui regras para jogar com agentes especiais do FBI, (incluindo agentes do DEA e US Marshalls), Men in Black, Majestic-12, Umbra Domini e NORAD (incluindo a divisão UFO Team).Traz regras para a criação de Armas e Equipamentos especiais, poderes Psiônicos e regras para Implantes Cibernéticos.Se você gosta de Ficção Científica, conspiração, tecnologia e Arquivos-X, este é o seu jogo!

SPIRITUM: O REINO DOS MORTOS (MÓDULO BÁSICO)

SPIRITUM: O REINO DOS MORTOS traz a explicação detalhada dos planos Espirituais, Umbrais, Etéreos e Astrais; suas regras, suas criaturas, seus anjos e demônios.

Totalmente baseado no Espiritismo, Teosofia e Mitologias antigas, SPIRITUM traz regras para criação de Personagens Fantasmas (Os habitantes de Spiritum), Aparições (pessoas que morreram, mas que ainda possuem assuntos inacabados na Terra), Espectros e Obsessores (os Demônios espectrais), Médiuns (a ligação entre os vivos e os mortos), magos da Ordem da Rosa e da Cruz, Estudiosos do Umbral (escolas de Magia especializadas no Caminho dos Espíritos), Videntes, Oráculos e Nephalins (filhos de anjos e humanas).

ANJOS: A CIDADE DE PRATA (MÓDULO BÁSICO)

Um interessante completo de ***Demônios: A Divina Comédia***, este RPG explica detalhadamente as cinco castas de anjos que habitam a Cidade de Prata, possibilitando a utilização dos anjos tanto como Personagens quanto como NPC's: **Corpore**, os anjos da Guarda; **Protetore**, os anjos cabalísticos; **Captare**, os caçadores de demônios; **Recípere**, os negociantes de almas e **Nimbus**, os governantes celestiais. Traz também regras para construção de Personagem em qualquer período do tempo (presente, futuro, Antigüidade ou Idade Média), poderes angelicais, itens mágicos, armas, Magias e Rituais utilizados pelos anjos em suas batalhas contra as forças das trevas, além de novas Perícias e Aprimoramentos. Além disso, há uma lista com a descrição dos 250 anjos mais poderosos de todos os tempo, para serem utilizados como NPC's ou idéias para Aventuras.

DEMÔNIOS: A DIVINA COMÉDIA (MÓDULO BÁSICO)

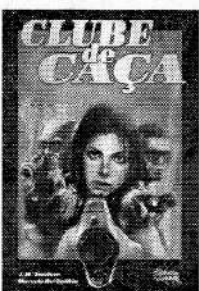
Totalmente baseado nos livros *A Divina Comédia* e *Paraíso Perdido*, DEMÔNIOS mantêm-se 100% fiel ao texto e às descrições de Alighieri e Milton sobre o Inferno.

DEMÔNIOS traz a descrição completa de cada um dos nove Círculos do Inferno, incluindo um mapa. Descreve todas as criaturas, fortalezas, construções e monstros que habitam a dimensão demoníaca. Traz a história completa do Inferno, desde a queda de Lúcifer até os dias de hoje, explicando detalhadamente as razões da guerra celestial.

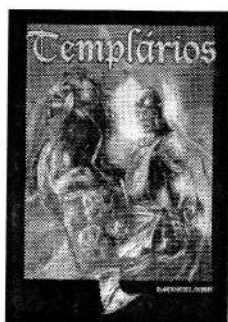
Regras para criar Personagens e NPCs demônios, anjos caídos, hellspawns, death knight, succubi e incubi, espectros, hordas demoníacas e gremlins, bem como novos poderes demoníacos. Novos itens mágicos, regras para a criação de gárgulas, imps, homúnculos, familiares e mandrágoras.

VAMPIROS MITOLÓGICOS (MÓDULO BÁSICO)

Totalmente baseado em culturas reais, VAMPIROS MITOLÓGICOS traz a descrição completa das principais raças de vampiros, originários das diferentes culturas antigas.

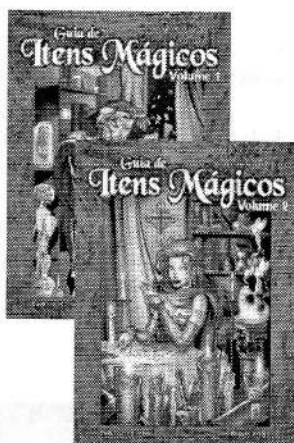
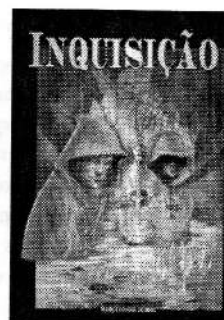
Conheça os **Strigoi**, vampiros romanos que acompanharam toda a expansão do império; **Ekimdu**, vampiros babilônicos resultado da comunhão do homem com um espírito maligno; **Asimani**, os temíveis feiticeiros imortais africanos que se alimentam de carne humana; **Lamiai**, os vampiros serpentes da cultura grega; **Vrikolakas**, os filhos amaldiçoados de Licaon, condenados a vagar pela terra em companhia de seus irmãos lobisomens; **Kiang-Shi**, os vampiros mandarins chineses; os **Rakshasa**, vampiros-demônios hindus adoradores da deusa Kali, os **Arcádios**, os vampiros com sangue faérico e, finalmente, os **Kamazots**, os demônios astecas. Conheça seus poderes, costumes e fraquezas. Inclui a biografia dos principais vampiros literários de todos os tempos, incluindo Vlad Teppes (Drácula), Condessa Bathory, Lestat de Lioncourt, Barnabás Collins, Nicholas Knight, entre outros.

CLUBE DE CAÇA (MÓDULO BÁSICO)

Escrito originalmente por J.M.Trevisan para a Revista Dragão Brasil, o Clube de Caça conquistou rapidamente muitos fãs, mestres e jogadores. A adaptação do Clube para a linha Trevas traz muitas novidades em relação ao material já publicado, principalmente textos sobre Caçadores de Anjos e Demônios.

O Livro trará regras completas para jogar com membros do Clube de Caça, Membros dos Templários, da Casa de Deus, Daiphires (humanos filhos de vampiros), Amazonas, Caçadores de Anjos e a Ordem do Templo Solar.

TEMPLÁRIOS

A primeira Ordem do Templo surgiu com os discípulos do grande mago Salomão, em Jerusalém, um milênio antes da vinda de Cristo. Desta Ordem de sacerdotes guerreiros surgiram as bases do que mais tarde se chamariam cavaleiros templários. TEMPLÁRIOS traz regras criar os caçadores de demônios mais temidos de todos os tempos, desde sua origem até os dias atuais. Conheça os **Cavaleiros do Templo** (Templários originais), **Cavaleiros do Graal** (remanescentes da Távola Redonda), **Cavaleiros Hospitaleiros** (responsáveis pela proteção dos fiéis em suas peregrinações a Jerusalém), **Ordem de Rhodes**, **Ordem de Malta**, **Ordem de Aviz** (Templários brasileiros) e **Umbra Domini**, entre outras. Inclui ainda uma Timeline completa sobre os principais acontecimentos envolvendo os Templários, regras para pontos de FÉ e para Campanhas Heróicas e de Aventuras.

INQUISIÇÃO

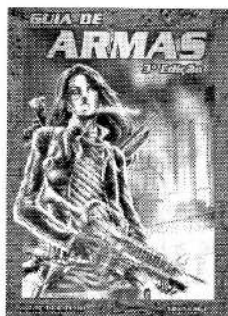
Criada pela Igreja Católica no século XIV, a Inquisição perseguiu e destruiu mais feiticeiros que qualquer outra instituição no mesmo período. Formada por padres, guerreiros e monges, era responsável por garantir a hegemonia da Igreja sobre as demais crenças. INQUISIÇÃO traz regras para criar personagens **Inquisidores**, **Gladius Dei** (soldados e guerreiros valorosos a serviço da Igreja, também conhecidos como o braço armado da Inquisição), **Scholars**, os estudiosos e pesquisadores do oculto e do sobrenatural, **Exorcistas** (os caçadores de demônios), **Discípulos de São Cipriano** (uma nova cabala, infiltrada na Inquisição, que usa os grimórios e tomos capturados em seu próprio benefício) e finalmente, o **Sagrado Tribunal**, os Inquisidores dentro dos Inquisidores. Além disto, INQUISIÇÃO inclui uma linha de tempo com acontecimentos relacionados à Inquisição, regras de FÉ e a descrição das principais igrejas e bases de operação do Tribunal do Santo Ofício.

GUIA DE ITENS MÁGICOS

O aguardado livro sobre itens mágicos, artefatos e relíquias finalmente saiu! Este Guia traz para você cerca de 1.000 novos itens, entre anéis, poções, óleos, elixires, varinhas, cajados, varas, gemas, pedras, amuletos, correntes, braceletes, bolsas, roupas, botas, capas, armaduras, escudos, espadas, machados, lanças e uma infinidade de outros artefatos místicos.

Os Itens Mágicos estão classificados em: fracos, médios e fortes (aqueles itens que sempre acompanham os personagens) e artefatos, cada um com sua história, descrição e características exclusivas, além de um desenho para cada item mágico, assim você pode saber exatamente que tipo de item seu personagem está carregando.

O Volume 1 contém Itens Mágicos de A a G e o volume 2 contém Itens Mágicos de H a Z. A versão encadernada contém os dois volumes em um só.

GRIMÓRIO (PARA DAEMON E D20)

Grimorio é o maior e mais completo suplemento de magia já feito no Brasil. Com 666 rituais de todas as Formas, Caminhos e Círculos possíveis e imaginários. Traz regras completas sobre como organizar um Grimorio, os tipos de Magia existentes e como realizar rituais em um jogo de RPG. Este livro contém todos os tipos de magia, abrangendo todas as escolas existentes. Magias de combate, de cura, proteção, transmutação, necromancia, invocação, conjuração, elementais, espirituais e astrais. Para o Sistema Daemon e D20, capa dura, 176pgs e acabamento de luxo (reforçado) por que ele é um livro de referência para jogadores e Mestres.

GUIA DE ARMAS DE FOGO

A segunda edição do Guia mais vendido no Brasil sobre armas de fogo! Neste Guia você encontrará mais de 350 tipos de armas detalhadas: revólveres, pistolas, armas antigas, submetralhadoras, escopetas, rifles de caça, fuzis militares, metralhadoras pesadas, granadas e armas experimentais. E ainda é totalmente ilustrado, cada arma com a sua "foto" junto às estatísticas, assim você saberá que arma seu personagem está carregando.

O Guia é compatível com os RPGs: Sistema DAEMON; GURPS, Shadowrun, Cyberpunk 2020 e Storyteller (Vampiro, Lobisomem e Mago).

Guia de Armas Medievais

Este é o segundo de uma série de livros que visam auxiliar aos Mestres e dar mais opções aos Jogadores de RPG. Neste Guia de Armas você encontrará quase 300 tipos diferentes de armas detalhadas, desde as mais inocentes facas de cozinha e dardos de arremesso até a temida Dragonlance, passando por machados, espadas, maças e muitas, muitas outras. Este livro serve para os Mestres darem mais cor às suas Aventuras, bem como seus Jogadores individualizarem seus Personagens. Inclui descrições, dados de jogo e estatísticas de adagas, machados, espadas, lanças, martelos, manguais, maças, chicotes, arcos, bestas e outras!

Entre Anjos e Demônios

A misteriosa Irmandade Rubra ressurge após séculos de inatividade. Um mago dos tempos da Babilônia recebe ajuda de demônios. Um Serafim planeja um confronto. Espíritos tornam-se agressivos ante qualquer ser sobrenatural. E um grupo de anjos é envolvido em uma conspiração de grandes proporções. Primeiro romance ambietado em um RPG nacional, *Entre Anjos e Demônios* reúne diversas facções em luta pelo domínio dos humanos. Cenas empolgantes de negociação, espionagem mística, ocultismo e muita mitologia brasileira.

Entre Anjos e Demônios empolga do início nebuloso ao final surpreendente. Baseado no livro TREVAS.

Vampiros Principia Discordia

Principia Discordia é o primeiro romance escrito por Marcelo Del Debbio. Traz as origens da ambientação de Londres, incluindo a descrição de seus habitantes mais antigos e poderosos. O livro conta em detalhes como funciona o Conselho de Londres e o Conselho de Edimburgo, bem como a guerra travada entre dois vampiros milenares, Kravinoth e Patrick Purpleskull. Baseado nas lendas e histórias de vampiros da Inglaterra, Principia Discordia é uma leitura obrigatória para os fãs do universo de Trevas.

Assassino de Almas

Depois do enorme sucesso de seu primeiro livro, Antônio Augusto Shaftiel escreve sobre o Anjo da Morte. Criado pelo próprio Demiurgo como um de seus assassinos, Laoviah possuía um poder inigualável, mas acabou sendo corrompido por este poder. Agora Laoviah é um Anjo Caído e está na Terra em busca de uma Espada capaz de destruir para sempre um espírito. Para enfrentá-lo, apenas a coragem e as habilidades de uma das principais falanges da Cidade de Prata, as Lanças de Christo.

Assassino de Almas traz muitos novos NPCs e descrição de cenário, podendo ser utilizado por Mestres como pano de fundo para incrementar sua campanha de ***TREVAS***.

Busca por Sangue

Uma guerra está prestes a se iniciar entre os vampiros. Batalhas serão travadas para decidir desavenças seculares, saciar ambições pungentes e aplacar o ódio de corações imortais. Em meio às lutas, um grupo de caçadores de vampiros, liderados por Tiago MonteCruz, tenta sobreviver enquanto continua sua missão de salvar a humanidade do terror causado por essas criaturas.

Por outro lado, o vampiro Marcus Alexandre abre caminho em meio ao caos para evitar perder suas Crias e seu poder, além de, possivelmente, sua própria alma. Seguindo um caminho tortuoso para realizar seus objetivos, ele tem como aliados um assassino, um necromante e um mestre em poderes mentais, também bebedores de sangue e pertencentes à perigosa Fraternidade Sombria.

RPGQuest

RPG Quest

Uma emocionante mistura de jogo de tabuleiro com RPG, RPGQuest é ideal para iniciar crianças a partir de 8 anos de idade no maravilhôso mundo dos Role Playing Games.

RPGQuest contém regras completas e dicas sobre como criar suas próprias masmorras, 120 Miniaturas de Papel coloridas 3D (entre aventureiros, NPCs e dezenas de monstros diferentes), Mapas coloridos para montar sua Masmorra da maneira que você desejar, objetos para decoração, armadilhas, portais e cinco aventuras prontas! Como bônus, o RPGQuest trará regras para que um grupo possa jogar "Sem Mestre", criando e desenvolvendo a masmorra, tesouros e monstros aleatoriamente a medida em que os heróis se aventuram para dentro dos túneis.

RPG Quest: Batalhas Externas

O enorme sucesso de RPGQuest tem agora este novo título. ***RPGQuest: Batalhas Externas*** traz uma nova gama de personagens, monstros e cenários para tornar ainda mais completa sua diversão.

Ambientado em Arcádia, reino das Fadas e baseado em mitologia grega, ***RPGQuest: Batalhas Externas*** conta com 80 novas miniaturas, dezesnas de novos props e um poster-mapa duplo com 82x55cm, que pode ser usados dois a dois ou em espaços ainda maiores. Novas magias e novas habilidades de classes trazem ainda mais realismo ao jogo.

RPGQuest: Batalhas Externas traz a regras para combates de exércitos permitindo uma nova modalidade de jogo: as batalhas de miniaturas de papel. As regras estão detalhas para combates de dois ou mais jogadores e permitem o uso das miniaturas de ***RPGQuest***.

RPG Quest: Cavaleiros Templários

Em ***RPGQuest: Cavaleiros Templários,*** nossos heróis são cavaleiros que escolheram a mais perigosa de todas as missões: proteger as relíquias e os segredos mais bem guardados da Terra. Neste livro, você pode jogar com Cavaleiros Templários, Cavaleiros Hospitalários, Protetores do Santo Sepulcro, Membros do Priorado do Sião e Nobres Cátaros. Viva as aventuras junto com seus **heróis** ou controle um **exército de miniaturas**, enfrentando seus amigos em batalhas surpreendentes!

RPGQuest: Cavaleiros Templários conta com 170 novas miniaturas, e um novo poster-mapa duplo com 82x55cm, que pode ser usados dois a dois ou em espaços ainda maiores e ainda são compatíveis com os mapas de ***RPGQuest: Batalhas Externas***.

Totalmente compatível com a série ***RPGQuest***.

RPGQuest: Aventuras Orientais

O aguardado lançamento da série ***RPGQuest***, desta vez com ninjas e samurais. ***RPGQuest: Aventuras Orientais*** traz para vocês 83 novas miniaturas (incluindo um dragão prateado oriental, onis, kappas, bargongs e um vampiro kiang shi), além de 216 *counters* de soldados para travar batalhas em larga escala e mais um cenário para ***RPGQuest: Batalhas Externas***. ***RPGQuest: Aventuras Orientais*** traz como brinde um jogo de *WARGAME*, no melhor estilo do War, onde até 5 participantes podem definir o destino da Guerra dos 5 Impérios.

Totalmente compatível com a série ***RPGQuest***.

Anime RPG

Anime RPG foi feito diretamente para os fãs de Anime e Mangá. Contém regras completas para criar e desenvolver um universo baseado em qualquer desenho ou quadrinho japonês. Contém regras para criação de Personagens baseados nos principais Animes da Atualidade.

Além disso, ***Anime RPG*** traz regras para a construção de MECHAs (robôs gigantes), cibernéticos, monstros de bolso, poderes sobrenaturais, disparos de energia e muito mais... Traz também regras para adaptar todos os principais animes e mangás para o universo do RPG. Escrito por Luciana Bacci, uma expert em anime e mangá e a primeira escritora de RPG do Brasil com regras adaptadas por Marcelo Del Debbio, criador do Sistema Daemon.

Se você é fã de Mangás, este RPG é obrigatório!

RPGQuest é um jogo de Fantasia e Aventura, que se passa em um mundo chamado Multiverso, o Reino da Imaginação. Considerado o maior e mais completo Manual de RPG (Role Playing Game) já publicado, nestas páginas você encontrará todas as opções e ferramentas necessárias para criar Personagens marcantes e Histórias Épicas inesquecíveis.

Este livro contém:

- Fichas completas de 682 monstros, desde os menores insetos aos maiores dragões, passando por animais de todos os tipos, demônios, observadores, mortos-vivos variados, trolls, abissais, asuras, medusas, gênios, goblinóides, dinossauros, fantasmas, aberrações, vampiros, hags, monstros marinhos e gigantes, com mais de 440 ilustrações.
- 138 Especiais para monstros de todos os tipos.
- 8 Modelos Adquiridos (atroz, fantasma, lich, vampiro, metamorfo, múmia, lobisomem e esqueleto).
- Regras para criar variações de monstros e criaturas.
- Infinitas possibilidades de aventura e diversão.

Você é o Herói !!!

ISBN 978-85-87013-67-5
9 788587 013675